GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: Você pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Coordenação Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Eric Araki
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

DO SONHO PARA REALIDADE!

E a sua **Gamers** semanal traz mais uma safra de bons jogos (ainda que muitos não estejam no patamar esperado pela galera). E agora com o lançamento do tão esperado console da Sony (e a feira PlayStation Festival 2000 no Japão...), o duelo dos 128-bit, **Sega Dreamcast** x **Sony PlayStation 2**, realmente terá início. Mas enquanto os acontecimentos não se manifestam, confira mais algumas novidades do mundo dos games. E começando pelo começo (...), no Game News você confere o RPG, **Rhapsody: A Musical Adventure**, que a Atlus está trazendo para o mercado ocidental, além de conferir o preview de **Tenchu 2: Birth of the Assassins** — o game de ninjas que realmente mexeu com muita gente.

E ainda pegando o rastro da fama do filme de George Lucas, a versão Dremcast de **Star Wars Episode I: Racer**. E como não poderia deixar de estar em nossas páginas (assim como seus predecessores), mais detalhes e informações sobre os dois dos três próximos sucessos da Square: **: Final Fantasy X** e **XI**. E a Electronic Arts não quer ficar para trás, juntamente com a Milestone, e assim nasce o game de corrida de moto que muitos podem considerar "o melhor": **Super Bike 2000**.

Mas além das novidades, você também tem os games de PS **Saga Frontier 2** em sua versão americana, **Marvel vs. Capcom EX Edition** (também americanizado), **Vampire Hunter D** (clone de RE?), e **Nascar Rumble** (que está bem interessante!). A Nintendo está meio em baixa com títulos que realmente vale a pena, mas aqui você confere a versão 64 de **Ridger Racer** (da Namco) — que aparentemente quebrou todas as outras versões de PS —, e um game a lá Virtual On, **Custom Robo**. A plataforma da Sega chega com a nova aventura de Claire em **Resident Evil Code: Veronica**. Para Neo Geo Pocket, confira mais uma aventure do porco espinho mais amado do planeta, **Sonic Pocket Adventure**, e **Gals Fighter** (pancadaria de minas). Para PC, torne-se um verdadeiro às dos céus em **Microsoft Flight Simulator**, ou volte aos tempos e controle muitos capangas da laia de Al Capone em **Gangsters**. E finalizando, veja a avaliação de mais um game da saga criada pela Capcom, **Street Fighter III: 3rd Strike - Fight For The Future** e todos os golpes. Divirta-se!!!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 57

Chegou o novo capítulo da novela da Capcom.

SEÇÕES

GAME NEWS

ESPAÇO DO LEITOR

PRÓ DICAS

ÍNDICE

SEÇÕES

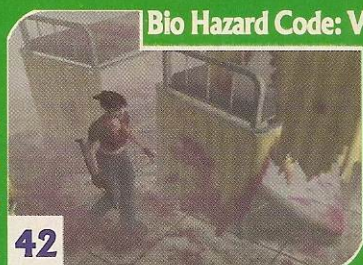
PRÓ DICAS

Ridger Racer 64

38 *A Namco traz seu game de corrida para o Nintendo 64!*

PS

Bio Hazard Code: V

Uma nova caçada tem início no mais novo Survival Horror da Capcom. 42

N64

Sonic Hedgehog PA

46 *O porco espinho mais rápido do planeta e sua amiga de duas caudas na luta contra Dr. Ivo Robotinik.*

DC

Microsoft Fligh S

Você pretende ser um piloto? Então tenha suas primeiras noções aqui! 45

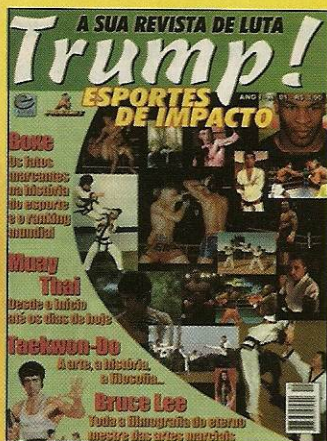
NGPC

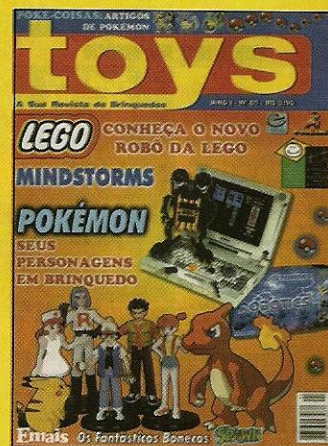
PC MULTI MÍDIA

ARC

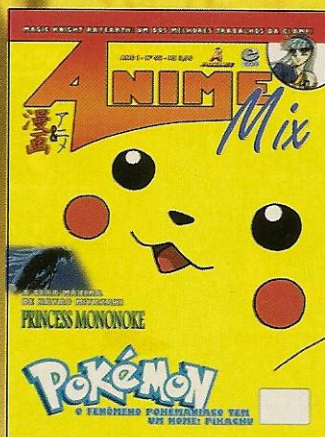
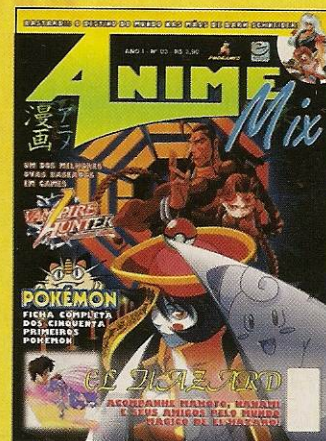
Confira a avaliação e os golpes dos personagens.

Street Fighter III: 3rd Strike Fight For The Future 54

ARTES MARCIAIS, ANIME E TOYS

Código: RTR 01

TRUMP!: Os mitos, as origens e curiosidades por trás das diversas modalidades de luta.
TOYS: As últimas novidades em jogos, bonecos articulados, robôs, brinquedos eletrônicos e tantos outros que fazem a alegria dos baixinhos.
ANIME MIX: Todas as tendências da animação japonesa e mangá.

Código: RTO 01

CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!

Código: RAM 01

Código: RAM 02

Código: RAM 03

Peça pelo reembolso:

Nome:______________________________
Endereço:___________________________
Cidade:______________ Estado:________ Cep:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber:

Cód.: RTR 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RTO 01 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RAM 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 02 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 03 - Cada R$ 3,50 ( )

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

RHAPSODY: A MUSICAL ADVENTURE
Atlus / Nippon Ichi Software
RPG - CD
Previsto para maio de 2000 nos EUA
EXPECTATIVA: ★★★★☆

Muito tempo atrás, em uma década há muito esquecida, os jogadores ocidentais raramente tinham a chance de jogar títulos exóticos e RPGs que pareciam florescer no mercado japonês de videogame. Nos dias de hoje, as coisas estão muito diferentes.

Se a mudança foi causada pelo enorme crescimento da indústria do videogame, excelentes vendas de RPGs japoneses nos EUA, como Final Fantasy VII, ou uma combinação destes dois fatores, o fato é que as coisas mudaram bastante.

Hoje em dia, é legal e tentador uma empresa ir atrás destes games japoneses excêntricos e RPGs. A SCEA se ajustou trazendo títulos como Parappa the Rapper e Um Jammer Lammy, e praticamente cada produtora americana realizou tentativas sérias em licenciar RPGs japoneses.

Uma das empresas que tem ido atrás destes títulos japoneses e trazendo-os para os EUA é a Atlus. Com títulos como Thousand Arms, Revelations: Persona, Tactics Ogre, Ogre Battle e Kartia já em seu vasto acervo, a Atlus realizou um trabalho soberbo em se estabilizar como uma produtora de primeira grandeza, trazendo para o mercado americano os RPGs criados no Japão.

O último título que a Atlus adquiriu para lançar no ocidente foi a peculiar aventura musical desenvolvida pela Nippon Ichi Software no Japão, intitulado Marl Ookoku Ningyo Hime: The Adventure of Puppet Princess. Renomeado para seu lançamento americano para Rhapsody: A Musical Adventure, o game é uma aventura musical que contém personagens que cantam e dançam em pontos-chave do enredo. A Atlus está reescrevendo e dublando todas as músicas em inglês; considerando o cuidado que a empresa costuma ter nas traduções, o resultado deverá valer a espera.

Kururu

Ela é uma boneca-fada, a melhor amiga de Cornet que vai onde ela for. Ao contrário dos bonecos normais, ela pode falar e se mover como um humano, e há um grande segredo por trás disso...

Rhapsody segue os passos de Cornet, uma garota de 16 anos abençoada com a habilidade de conversar com bonecos (no nosso mundo, isso não seria considerado uma habilidade especial), e sua melhor amiga Kururu, uma boneca-fada. Um dia, Cornet e Kururu estão vasculhando a Mystic Forest a procura de Enotium, a moeda corrente do Reino de Marl e também a substância que anima bonecos. Elas são atacadas pela malvada bruxa Myao e seu dragãozinho de estimação, mas são salvas pelo Príncipe Ferdinand.

Cornet Espoir

A heroína de 16 anos do game. Ela gosta de cantar e tocar corneta. Ela sempre está alegre, o que a torna bastante popular. Cornet é uma exímia cozinheira, mas também possui um ponto fraco: uma forte aversão a sapos.

Cornet se apaixona por Ferdinand enquanto ele cuida de seus ferimentos. Ela decide visitá-lo na primeira oportunidade que aparece, que é o baile de aniversário do Príncipe. Contudo, no baile, a líder de Myao, Marjoly, sempre acompanhada de sua família de bruxas, aparece para acertar as contas. Ela também fica apaixonada por Ferdinand e conseqüentemente o transforma em pedra e foge com ele. Cornet parte em uma jornada para recobrar as cinco Heart Stones mágicas para trazer seu amor de volta à vida.

Os talentos de Cornet com bonecos irão servi-la bem em sua busca, pois os bonecos são seus armamentos principais. Cada boneco que ela encontra age como um potencial membro do grupo; até 16 bonecos podem ser usados de uma vez, mas há muito mais do que isso para encontrar. Alguns dos bonecos incluem os irmãos Eggmen (Billy o mágico, Tell o arqueiro e Kid o lutador), o boneco-demônio invocador de meteoros KnightSpawn, um bebê dragão chamado Flare, e o boneco guerreiro chamado Albatross que vale-se de uma bazuca para atacar os inimigos.

Os bonecos têm um alinhamento elemental; alguns pertencem ao elemento Thunder, outros a Earth ou Wind e assim por diante. Seus ataques geralmente são baseados no elemento regente. Os bonecos têm até suas próprias histórias de fundo: Sharte, por exemplo, está a procura de sua irmã gêmea Terra; o cãozinho Koro morreu salvando seu dono Alfred e, agora transformado em boneco, espera um dia retornar a ele;

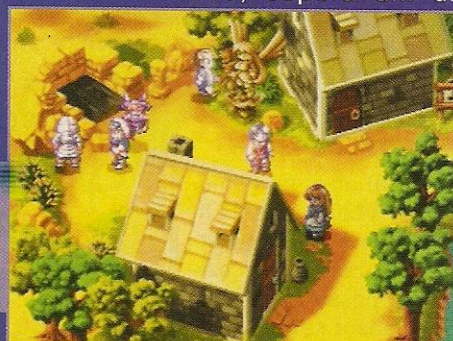
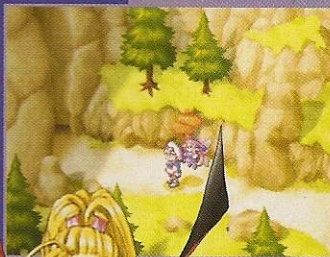
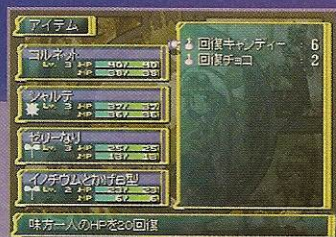
Príncipe Ferdinand

O Príncipe de 17 anos do Reino de Marl. Ele gasta seu tempo caçando e praticando suas habilidades de espadachim.

Cherie Espoir

É a mãe de Cornet. Ela gosta de cerejas e não gosta de nada azedo.

Etoile Rosenqueen

Uma garota de 16 anos de uma abastada família. Ela é a rival de Cornet desde a infância. Etoile gosta de se vestir bem e sempre quer ser o centro das atenções.

KnightSpawn foi deixado na caixa de correio de Cornet por razões desconhecidas, enquanto o ursinho L-kun é encontrado num armário quando Cornet procura por uma roupa para o concurso de beleza.

Como em muitos RPG, as batalhas acontecem aleatoriamente enquanto Cornet se move pelo mapa. No entanto, quando as batalhas começam, elas são conduzidas como uma réplica dos cenários de RPGs estratégicos, com uma perspectiva isométrica. Cada boneco tem seu próprio alcance de movimento e ataque, e deve estar dentro da distância requerida no mapa baseado em quadrados para poder efetuar um ataque. Muitos dos ataques mágicos são estranhos, como panquecas e morangos caindo do céu para causar dano.

Marjoly

Ela é a líder da Família Marjoly. Ela declara ter apenas 20 anos de idade, mas dizem que ela tem pelo menos uns 100. Ela ama garotos bonitos e se apaixona pelo Príncipe, desejando tê-lo só para ela. Infelizmente, ela acidentalmente o transforma em pedra.

Os gráficos do game se caracterizam pelos personagens de anime bonitinhos pintados a mão e cenários de fundo 2D deliciosamente coloridos, no melhor estilo Legend of Mana. Enquanto o jogo possui bastante elementos infantis e pode ser voltado para um público mais jovem, ele traz alguns elementos que devem agradar qualquer fã de bons RPGs.

O game original foi lançado no Japão em dezembro de 98. Recentemente, houve um relançamento com um novo disco de "omake"; uma seqüência também já está sendo produzida. Agora chegou a vez do público ocidental curtir o game, pelas mãos caprichosas da Atlus.

Myao

A idade desta bruxa é desconhecida. Myao é uma das três companheiras de Marjoly. A gangue de Myao inclui Burg, Nyanko, Nyanki e Nyanchi. Ela gosta de criar bichinhos, um dos quais é um dragão.

Gao

Outra das capangas de Marjoly, esta bruxa é uma lutadora muito apaixonada. Gao gosta de manter seu físico, comer e beber.

Crowdia

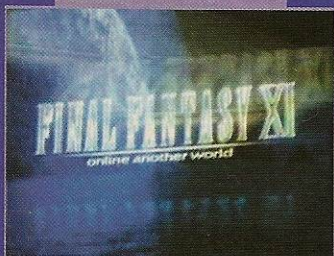
A última das guarda-costas de Marjoly, Crowdia é notavelmente bela, mas uma vã narcisista. Ela pode voar usando suas maravilhosas asas negras. Seu corvo de estimação geralmente está empoleirado no seu ombro.

A série Final Fantasy está entre as mais populares no Japão, apenas com Dragon Quest e Pokémon a sua altura. A influência que o nome Final Fantasy tem no mercado japonês é melhor mostrada na divisão de mercado do Sega Saturn e do PlayStation antes e depois da revelação de Final Fantasy VII para o PlayStation.

Até o pronunciamento da Square de que ela lançaria Final Fantasy VII para o PlayStation, os dois consoles estavam praticamente empatados na guerra dos consoles no Japão. Logo que os japoneses descobriram que Final Fantasy VII seria lançado para PlayStation e não para Nintendo 64 como estava previsto (e muito menos para Sega Saturn), as vendas do PlayStation começaram a crescer continuamente e começou a tomar uma liderança sobre o Sega Saturn que nunca mais seria superada.

Final Fantasy VII vendeu mais de 3,7 milhões de unidades no Japão, e o próximo jogo da série, Final Fantasy VIII, chegou à marca de 3,6 milhões de unidades vendidas até hoje. Isto significa que a série Final Fantasy possui grande influência e importância no Japão e que o pronunciamento da Square na Square Millennium de 28 de Janeiro de 2000, revelando que Final Fantasy X e XI serão títulos de PlayStation2, causará um grande impacto na batalha dos sistemas da próxima geração.

Enquanto Final Fantasy X dará ao PlayStation2 um grande empurrão na guerra que está por vir com o Dolphin da Nintendo, a corrida ainda não terminou. A Nintendo tem Pokémon e esta série sem dúvida é maior que Final Fantasy no Japão atualmente. Nós teremos que esperar e ver como isso irá terminar.

De qualquer forma, de volta a Final Fantasy X. O jogo foi mostrado em forma de vídeo na Square Millennium e os felizes membros da imprensa tiveram a chance de ver uma impressionante mostra do poder de processar triângulos do PlayStation2.

A mais chocante revelação na Square Millennium no Japão, que ocorreu no dia 28 de janeiro, provavelmente tinha a ver com Final Fantasy XI. Não apenas a sua revelação foi uma grande surpresa (ele foi revelado ao mesmo tempo que Final Fantasy IX para PlayStation e Final Fantasy X para PlayStation2), mas a Square afirmou que o jogo está programado para ser lançado apenas alguns meses depois de Final Fantasy X.

E adivinhe o que mais? Esta nem foi a novidade mais espantosa que foi revelada. A informação que mais chocou a imprensa presente e o resto dos fãs de Final Fantasy espalhados pelo mundo foi que Final Fantasy XI seria um game exclusivamente online.

Sim, é isso mesmo. Com Final Fantasy XI, a Square decidiu deixar de lado tudo o que tornou a série tão popular no Japão. Como qualquer fã de Final Fantasy pode lhe dizer, a Square é uma das melhores criadoras de enredos emocionais que combinam elementos de medo, amor, romance, ódio, suspense e apreensão. Tornando-se um game exclusivamente online, será quase impossível para a Square desenvolver um enredo épico que faça jus à reputação da empresa.

Isso não significa que ele será um game ruim. De fato, ele tem o potencial para ser um game fantástico. Apesar de que alguns podem não concordar com isso, os fatos mostram que EverQuest para o PC conseguiu reunir uma grande massa de seguidores online e é um game de enorme sucesso, assim como Ultima Online e Diablo com suas fiéis legiões de fãs. Seria um absurdo dizer que a Square não conseguiria fazer de Final Fantasy XI um game tremendamente divertido. De fato, acredita-se que eles conseguirão fazer de Final Fantasy XI um maravilhoso RPG online.

Contudo, alguns podem achar que não seria uma boa idéia chamá-lo de Final Fantasy XI, pois ele diverge muito do caminho dos games anteriores da série. Vejamos quais são as principais características de um Final Fantasy: 1) um enredo complexo; 2) uma trama que se desenvolve, repleta de momentos que tocam nossos sentimentos mais profundos; 3) personagens carismáticos que logo fascinam o jogador; 4) um desenvolvimento progressivo dos personagens, com fatos que revelam seus passados, motivos e objetivos, além de suas afinidades com os outros personagens; 5) uma aventura semi-linear que conduz a um desfecho definitivo, passando por diversos eventos que seguem uma determinada ordem. Nada disso combina com um RPG online. Geralmente, este tipo de game contém um mundo perpétuo, onde os personagens são controlados por outros jogadores, e onde praticamente não há interação importante com NPCs (Non Player Characters, ou Personagens Não Jogadores). Quando você desconecta-se do game, o mundo continua a se desenvolver, pessoas continuam a jogar nele. Dessa forma, não é possível ter um enredo detalhado, uma trama cheia de momentos importantes, personagens predeterminados que se desenvolvem e mostram cada vez mais sua personalidade e muito menos uma aventura semi-linear, já que não é possível ter um começo, meio e fim determinados em um mundo perpétuo, que continua a se desenvolver mesmo que você não esteja jogando.

Por que um RPG online carrega o nome de Final Fantasy e, sobretudo, como um novo episódio da série principal? Basta que o jogo tenha um mundo de Final Fantasy, com chocobos, moogles, airships e monstros que podem ser invocados para

O vídeo mostrou um personagem 3D poligonal maravilhosamente renderizado andando livremente por um empolgante mundo 3D.

Assim como em Final Fantasy IX, que será o último game de Final Fantasy para o PlayStation original, Final Fantasy X marca uma mudança de direção da Square na série. Baseado no que foi exibido, o design dos personagens no X está com um visual menos cyber e mais voltado para o estilo fantasia que era mais comum nos primeiros games da série Final Fantasy.

Final Fantasy X também será o primeiro game de Final Fantasy a ter capacidades online. Apesar dele não ser jogado totalmente online como Final Fantasy XI, ele irá permitir ao jogador acessar dicas online, mapas, estratégias para ajudar nos pontos mais difíceis do game em tempo real. Tudo o que você terá que fazer é conectar-se ao serviço PlayOnline da Square e apertar alguns botões para descobrir como passar de uma parte complicada.

Os personagens vistos no demo da Square Millennium são Teeder e Yuuna (esta só apareceu durante o menu). O logo

do game, que representa algo determinante no enredo, ainda está subjetivo, mas já dá para identificar uma asa de demônio na parte superior direita e uma silhueta do rosto de Yuuna na parte inferior esquerda.

Final Fantasy X está previsto para março/abril de 2001 no Japão e sem dúvida será a razão principal de muitos jogadores japoneses optarem pelo PlayStation2. O game ainda não foi anunciado para o mercado americano, mas apenas porque ainda está longe demais. Dado o sucesso dos recentes games da série no ocidente, é apenas uma questão de tempo para que Final Fantasy X tenha o seu lançamento americano.

Com vendas excedendo 25 milhões de unidades vendidas no mundo inteiro, graças a Square a série Final Fantasy é uma das mais lucrativas do planeta. Assim, Final Fantasy X seguindo para o PlayStation2 com certeza será um dos mais importantes fatos relacionados ao mundo do videogame no ano 2000. Nós teremos mais informações, fotos e novidades de Final Fantasy X assim que a Square revelar mais detalhes. Fique ligado.

que ele carregue este nome? Vejamos como exemplo Final Fantasy Tactics; ele diverge do restante da série por seu sistema de jogo estratégico, mas ainda assim possui os cinco elementos básicos que nós citamos no parágrafo anterior. Por ele ter uma orientação diferente da série principal, Tactics ficou sendo um game paralelo, mas ainda permanecendo um Final Fantasy. Agora, pelo menos até então, Final Fantasy XI diverge muito mais da série, tanto que a Square poderia lançá-lo como um novo jogo, não um Final Fantasy; ou, na pior das hipóteses, como parte integrante da série, mas um episódio paralelo, algo como Final Fantasy Online. Porém é sobre a Square que estamos falando, e ela deve reservar bons motivos para criar um RPG totalmente online como próximo episódio da série Final Fantasy; e além disso não será o nome do jogo que o tornará melhor ou pior, o que realmente importa é a sua qualidade, e isso a Square, com seu longo know-how, sabe como conseguir.

Dúvidas a parte, após a Square Millennium, a gigante dos RPGs revelou novidades ainda mais chocantes sobre Final Fantasy XI. Uma grande questão que pairava no ar é se o jogo poderia ser convertido para o mercado americano e, se este fosse o caso, se seria possível jogar Final Fantasy XI com outras pessoas espalhadas pelo mundo. Estas questões foram totalmente resolvidas com este segundo pronunciamento da Square. Para começar, o game não será lançado apenas para PlayStation2, mas também para PCs, ambas as versões saindo simultaneamente em junho/julho de 2001. O mais impressionante é que este lançamento não se dará apenas no Japão, mas

também nos EUA, na mesma data, tanto em PC quanto em PlayStation2. Todas as versões do jogo serão compatíveis, conectando-se através do serviço PlayOnline da Square. Assim, pessoas em qualquer parte do mundo, em qualquer versão do game, poderá conectar-se em Final Fantasy XI e começar a jogar com pessoas das mais variadas partes do globo. Você poderá verificar e-mails, navegar pelos diversos fóruns e conversar com outros jogadores através de um chatter enquanto você joga. Há também um sistema de troca de acessórios e armas, permitindo que você troque itens com outras pessoas online, simplesmente clicando nos diferentes ícones, mesmo que o outro membro do grupo não fale a sua língua (inglês ou japonês). Deverá haver um sistema simbólico para expressar coisas como alinhamento (se você é amigo ou inimigo) e atitudes, provavelmente representados por ícones, para haver um entendimento entre as pessoas de idiomas diferentes. Os seus saves ficarão guardados no servidor do PlayOnline, permitindo que você continue a jogar o seu game em qualquer lugar, tanto no console quanto no PC.

Estes são os únicos conceitos revelados, e tudo o que foi exibido até agora foram imagens paradas do game, que ainda está em fase inicial de produção. Mas o próximo ano deverá caracterizar-se por uma nova maneira de jogo online com Final Fantasy XI da Square.

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

Activision / Acquire

Adventure - N/A

Previsto para junho de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★☆☆☆

Recentemente a Activision revelou uma versão preliminar de Tenchu 2: Birth of the Assassins para PlayStation, e muito foi mudado desde o original. Assassinato ainda está no nome do jogo nesta seqüência. O novo game é na realidade um prelúdio, e não uma seqüência, mas já que ele não acontece tão antigamente, a execução ainda faz parte do jogo. Em Birth of the Assassins, você é um honorável ninja (um dos três, incluindo os dois do original), que mata apenas homens e criaturas do mal.

O game se passa quatro anos antes dos eventos do original. Os jovens ninjas Rikimaru e Ayame (e um terceiro, que a Activision ainda não revelou) foram escolhidos para destruir aqueles que traíram seu mestre, Lord Gohda, e reaver sua espada roubada.

Como antes, seu objetivo é mover-se furtivamente pelos ambientes sem ser visto, realizando várias tarefas ordenadas pelo seu mestre, e acabar com qualquer um que cruzar seu caminho. Desta vez, no entanto, de acordo com a Activision, você terá objetivos de missão mais complexos que são diferentes de antes, incluindo tarefas de impedir invasões inimigas, localizar pessoas e guardar o palácio de Lord Gohda.

Sem dúvida, o elemento de cautela e furtividade de Tenchu tornou o game original muito legal, e a Activision diz que esta característica permanece como o foco da seqüência. Usando o botão R1 no primeiro game, você podia encostar o corpo de seu personagem contra paredes. Quando você se aproximava de um canto, encostado na parede, a câmera se movimentava para dar uma visão melhor do ambiente, exibindo qualquer um que estivesse esperando por você do outro lado, com sorte de costas para você. Mas rastejar-se pelas paredes não era o único meio de andar pela cidade. Os personagens eram bem equipados com ganchos de escalar e uma provisão infinita de cordas. Quando você selecionava o gancho, a perspectiva mudava para primeira pessoa, e um alvo vermelho aparecia no centro da tela. Ao ser disparado, o gancho seria atirado para frente, e o personagem era rapidamente puxado atrás dele. Qual a vantagem? Correr pelos telhados desabitados era uma maneira bem mais rápida e com menos confrontos de se mover. Havia também mais de uma dúzia de equipamentos além do gancho a sua disposição. No começo de cada missão, um limitado inventário de itens – como arroz envenenado (para paralisar cachorros e guardas), bombas de fumaça, poções de sono, explosivos e shurikens (como o mesmo sistema de disparo do gancho) – estava disponível para você selecionar.

A seqüência promete um número maior de itens e habilidades ninja, como a zarabatana, pó para cegar, flechas explosivas, magia ardente ninja e invisibilidade. Dominar novas habi-

STAR WARS EPISODE I: RACER

LucasArts

Corrida - GD

Previsto para abril de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★★★☆

Depois de aparecer em 2 plataformas diferentes até agora, Nintendo 64 e PC, Star Wars Episode I: Racer, um dos mais frenéticos games de corrida já criados (e não confunda com o game a ser lançado para a placa Naomi), acaba de ser anunciado pela LucasArts para o Dreamcast. E logo surge a pergunta: "Como o game se sai no novo console?". Para sua tranqüilidade, a resposta é "Muito bem, obrigado". A versão Dreamcast é basicamente uma conversão direta da versão PC, a qual, como você já deve saber, supera a versão N64 de longe. Se tudo o que você viu até hoje foi a versão N64, mesmo com o Expansion Pack de 4MB, então você não viu Star Wars Episode I: Racer como ele deveria ser. Entre um frame-rate e resolução mais altos, você pode esperar que esta versão seja com vantagem a mais nítida em console.

A LucasArts está planejando alcançar cerca de 30 fps constantes para a versão final, e pelo visto, isso não será problema nenhum. A versão beta já é bastante veloz e com animação suave, e enquanto seria bem melhor ver essa maravilha rodando a 60 fps, o game ainda assim é inacreditavelmente rápido. A pista passa a seus olhos em uma velocidade incrível, e na visão em primeira pessoa você verdadeiramente tem a sensação de estar no meio da ação, desviando-se dos outros pods e dos obstáculos na pista no último segundo possível.

E, é claro, o que é a intensidade do game se ela não puder ser dividida com um amigo? O modo para dois jogadores com tela dividida, felizmente, na versão beta, dificilmente mostra alguma queda notável no frame-rate. Então pode programar muitas partidas deste game em sua agenda de multiplayer.

Quando tudo estiver pronto, haverá algumas inovações para a versão Dreamcast, mas nenhuma tão específica desta

lidades como preparar armadilhas e nadar é necessário se você espera sobreviver. O nado abre ainda mais um modo pelo qual você pode se esconder e surpreender as pessoas: você pode fazer isso por baixo deles. E esta habilidade não é apenas para o ataque – você deverá nadar para acessar áreas remotas como cavernas subterrâneas. Medidor de oxigênio baixando? Não se preocupe. No decorrer do jogo você conseguirá um pedaço de bambu para poder respirar.

Uma reclamação comum no jogo anterior era que ele era muito fácil de completar rapidamente, já que continha apenas cerca de dez fases. Tenchu 2, no entanto, terá 32 fases: doze para Ayame, doze para Rikimaru, e 8 adicionais para o terceiro ninja, cada personagem terá seu próprio enredo que ligará um estágio ao outro. Você também poderá criar suas próprias fases com o editor de missões incluído. Ambientes genéricos com temas como "castelo" e "escritório" estão disponíveis para você editar – incluindo a definição do comportamento da IA (Inteligência Artificial) e localização dos itens e inimigos. Tudo isso, combinado com o fato de que você pode salvar até 50 fases em um Memory Card, significa que você poderá

construir bastante – e com alguma profundidade.

Graficamente, o game parece ter uma resolução melhor com ambientes mais detalhados, e os modelos dos personagens parecem mais sólidos que antes. Os produtores também disseram que o campo de visão, o ponto em que os objetos começam a se construir, foi aumentado para cerca de 28 metros dos 16 metros do original, o que diminui os defeitos de clipping de antes. As fases agora acontecem de dia e no amanhecer, ao contrário da jogabilidade perpetuamente noturna de Tenchu: Stealth Assassins. Nos cenários de Tenchu 2 há efeitos visuais que tornam os ambientes mais realistas, como árvores de bambu que caem após serem cortadas acidentalmente durante um combate e o sangue dos inimigos se espalhando lentamente na água.

Outros detalhes incluem o fato de que cada personagem terá seis ou sete diferentes habilidades de morte silenciosa. Você poderá procurar por itens nos corpos de seus inimigos assim como arrastar e esconder seus corpos. De fato, você deverá fazer isso para encobrir os seus rastros, porque se um guarda encontrar o corpo de um aliado, ele começará a seguir você pela fase.

Tenchu combina o universo ninja com um estilo Metal Gear de ser, e esta seqüência deverá carregar o legado do primeiro game, conquistando mais e mais fãs das artes ninjas.

versão quanto os planos da LucasArts de criar uma galeria de recordes na Internet para "os tempos mais rápidos na galáxia". De uma maneira similar a Sonic Adventure, você terá a chance de competir a coisas grátis enviando seus melhores tempos para a rede. Apesar da LucasArts ainda estar incerta de como isso será preparado, é bom ver que eles estão menos interessados em fazer algo grande com o suporte de rede limitado da Sega.

Atualmente, o game está programado para a primeira metade de abril, o que deve dar aos produtores da LucasArts tempo suficiente para estabilizar o framerate e optimizar o game para rodar com o todo o poder do Dreamcast.

Nenhum game de corrida de moto desde Super Hang-On da Sega foi capaz de atrair a atenção das pessoas. É um esporte de nuance e paciência, de timing e habilidade, e acima de tudo, um esporte para destemidos. A única coisa que separa o seu corpo do asfalto áspero zumbindo à centenas de quilômetros por hora é uma polegada de joelheira de plástico – e não ajuda muito você ter 150 cavalos de potência, força centrífuga e uma dúzia de adversários determinados na sua cola forçando você cada vez mais perto do chão. O seu capacete não vai protegê-lo. De fato, você pode mesmo acabar dentro dele. Então não pisque, não vacile e não se atreva a perder a liderança.

A EA e os produtores da Milestone criaram o que muitos consideraram o melhor jogo de Superbike disponível com o Superbike World Championship para PC. Agora, em sua segunda temporada, o game está fazendo a sua entrada no sistema PlayStation. O jogo traz uma aproximação tanto de simulador quanto de arcade ao gênero, procurando agradar tanto os corredores profissionais quanto os loucos por velocidade. Também adicionaram para a versão PlayStation um modo de dois jogadores com tela dividida para corridas mano-a-mano.

A ação de corrida em Superbike 2000 tem o realismo no clássico estilo EA – estatísticas oficiais da temporada 1999 do SBK Superbike World Championship, motos, pilotos e times, circuitos de corrida autênticos, recursos para personalização das motos, evento de corrida de três dias inteiro e efeitos climáticos. Vinte pilotos do Campeonato Mundial, incluindo os superstars Eric e Ben Bostrom, vão estar nas pistas durante as corridas, e cada um será representado pelos corredores cuidadosamente recriados com a tecnologia motion capture da EA. Você verá os pilotos girando o acelerador e apertando os freios, fazendo sinais para outros pilotos em situações perigosas, e até mesmo rolando dolorosamente e ainda assim precisamente no caso de uma batida. As motos da Ducati, Honda, Suzuki, Kawasaki, Yamaha e Aprilia estarão disponíveis. A temporada dos circuitos se espalha por 12 lugares – Philip Island, Donington, Monza, Brands Hatch, Assen, Sugo, Misano, Hockenheim, Anel A1, Kyalana, Nurburgring e Laguna Seca.

Uma vez em sua moto, correr em Superbike 2000 será extremamente realístico, mesmo apesar do game ser uma versão reduzida da ultra-completa versão PC. As motos podem ser modificadas para uma corrida nos pára-lamas, tração, suspensão (com 8 configurações só para a suspensão), taxa de rotação das marchas e pneus dianteiros e traseiros. Uma vez construídas, as motos vão participar de corridas de qualificação e sessões de treinamento para fazer os ajustes finais antes de começar a corrida definitiva. Estando na corrida, você vai encontrar a marca registrada da EA na apresentação de câmeras no estilo TV, mostradores informativos na tela e gráficos realísticos. Os amadores podem amenizar o game ativando assistentes de freio e aceleração, câmbio automático, e níveis dos oponentes. Os profissionais, por outro lado, encontrarão um game que cai como uma luva. Não apenas o desafio do jogo sobe em escala considerável no modo simulador, mas os experts terão que lidar com os danos da moto, gasto de pneus e até falha no motor (se acelerar a altas rotações, o motor vai superaquecer e inutilizar a sua moto.) Os fãs de motos também podem se desafiar em corridas mano-a-mano.

Superbike 2000 está previsto para março no PlayStation (o modo para 2 jogadores promete ser super suave e conciso, e, nas imagens liberadas, o modo para 1 jogador já mostra dezenas de pilotos ao mesmo tempo na tela). Há apenas um jogo que parece competir com este aqui – Test Drive Cycles – mas se a EA conseguir equiparar o game do PlayStation com sua versão vencedora de PC, Superbike 2000 deve dominar.

GAMERS

Espaço do LEITOR

Edição 57

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

? XENOGEARS - LANÇAMENTO DE RPGS - FRONT MISSION 3RD

Oooooi! (Again). Sei que vocês já devem estar de saco cheio de tanta carta que eu mando, mas é que só vocês podem resolver as minhas dúvidas... Vamos lá: **1º)** Simplesmente amei a Gamers Book com a estratégia do Xenogears. O jogo é fantástico e com a revista mostrando todos os segredos ficou ainda melhor. E já pergunto: se esse foi o episódio 5, será que a Square vai lançar os outros? **2º)** O "visu" da revista está muito legal e a seção de cartas está com um design super arrojado. Continuem assim! **3º)** Eles vão sair ou não? E quando? Falo de Valkyrie Profile, Growlanser, Dragon Valor, Koudelka, Chrono Cross e Legend of Dragoon. **4º)** Já ouviram falar de 1 jogo chamado "Galerians"(para PSX)? **5º)** Vocês fizeram uma super matéria sobre Front Mission 2 (aquelas tabelas foram de grande ajuda) e não podiam falar alguma coisa sobre Front Mission 3? **6º)** Será que Street EX2 e KOF'99 saem para o PSX? **7º)** Quando sai a versão americana de Wild Arms 2nd Ignition? **8º)** Há algum level secreto em Tomb: The Last Revelation? (Assim como All Hallows no Tomb 3). Desde já agradeço se ao menos lerem a minha carta e até (muito) breve...

Cris Oliveira — **Maringá - PR**

*Olá, Cris! Tudo bem? Que história é essa de "sei que vocês já devem estar de saco cheio de tanta carta" e "ao menos lerem a minha carta"? Como já dissemos anteriormente, todas as cartas que chegam à nossa redação são lidas e todas as sugestões anotadas (o que NÃO incluem aqueles que nos pedem dinheiro, casa-comida-e-roupa-lavada, consoles...) para, na medida do possível, serem atendidos. E jamais ficamos "de saco cheio" com as cartas de nossos leitores. Afinal de contas, o que faríamos sem vocês? Ok, vamos às dúvidas! **1º)** Como mencionado nas rapidinhas da edição 42, o time responsável por Xenogears (que não coincidentemente também deram vida à série Chrono) estaria trabalhando em um novo título baseado nos episódios anteriores de Xenogears, enfocando os antepassados de Fei e Elly. Se o game seguirá uma seqüência lógica — como a saga de Star Wars, mostrando os últimos e só então os primeiros, em ordem crescente — ou aleatória — a série Ogre (Battle, Tactics e Battle 64) é um bom exemplo disso —, ou se tratará da vida de Abel, Lacan ou Kim, nada se sabe. **2º)** Hmm... Isso é uma pergunta? **3º)** Dos que você citou, apenas Growlanser ainda não saiu. **4º)** Qual? Aquele em que um garoto é fruto de experiências envolvendo poderes psíquicos e então volta-se contra seus criadores? Não, nunca ouvimos falar... **5º)** Quem sabe? Afinal, com o lançamento da versão americana de Front Mission Third prevista para março deste ano... **6º)** O primeiro já foi lançado. Quanto ao segundo, há pouquíssimas esperanças, mas "esta é a última que morre". **7º)** A previsão ainda é para o primeiro semestre de 2000, mas nenhuma data precisa foi estabelecida. **8º)** Até onde sabemos não há fases secretas em Tomb Raider IV, em especial pelo fato de você ter livre acesso a várias fases ao mesmo tempo, podendo voltar e recolher Secrets quando precisar (sem mencionar o bug do "entrar-pegar-sair"). Então, como você mesma disse, até breve!*

KOF'99 - STREET FIGHTER EX2

? DÚVIDAS SOBRE AS NOTAS

E aí galera da Gamers? Estão ligados? Coleciono esta revista desde a época do Wolferrá (que Deus o tenha) e a considero a mais detalhada do planeta. Mas há uma coisa que nunca foi explicada e que, sem dúvida, martela a cabeça de muitos, quer dizer, quase todos os jogadores. É sobre a notas de avaliação dos jogos quanto ao nível técnico dos consoles. Em outras palavras, se um jogo de Playstation tira 4.9 em gráficos e um de Nintendo 64 tira 4.5 em gráficos, significa que o jogo do Playstation tem gráficos mais bonitos? E no caso do Dreamcast, que em gráficos, é infinitamente superior ao Playstation e ao Nintendo 64. Outra grande diferença técnica entre os consoles ocorre na qualidade do som. Apesar do som de "Zelda" ser criativo, sua qualidade, comparada à da maioria dos jogos de Playstation, é lamentável. Imagine então no Dreamcast. Pelo amor de Deus! Expliquem de uma vez sobre as notas, referente ao nível dos consoles; e sobre as notas diversão e jogabilidade se podem ser tidas como universais. Expliquem também a diferença das notas

de um jogo mais antigo, como Zelda, para um jogo mais novo como Donkey Kong 64. Será que Zelda é totalmente superior a DK64? Respondam e sejam sempre a revista mais fantástica do mundo.

Glauco da C. Carneti — **Campo Grande - RJ**

Fala, Glauco! Tudo bem por aqui mas... Ligados onde? Na tomada? De qualquer forma, agradecemos pelos elogios e pela fidelidade desde a era desta figura ancestral (que Deus NÃO o tenha...). Mas vamos à dúvida que martela a cabeça de "quase todos os jogadores", como você afirma. Bem, este assunto já foi sim debatido nesta mesma seção por várias vezes, a exemplo da mais recente, na edição 47, em que especificamos na resposta à carta do leitor Cleyton L. Palavro muito bem nossos dois quesitos de avaliação. Para games de sistemas diferentes, como o PS e N64 citados em sua carta, nós atribuímos as notas de acordo com as capacidades sonora / gráfica ***do console****. Em outras palavras, um game de que receba 4.9 nos gráficos conseguiu extrair quase o máximo das capacidades da plataforma, sendo muito difícil desenvolver algo mais elaborado (o que receberia um cinco). Uma nota 4.5, por outro lado, indica bons gráficos, mas que poderiam ter sido melhor trabalhados pela capacidade da máquina. Assim, é errado comparar as notas de um título de PS com um de DC, por possuírem capacidade bastante diferentes. Podemos citar o glamuroso Final Fantasy VIII, para PS, que recebeu 4.9 nos gráficos, enquanto o não menos estonteante Soul Calibur, do DC, conquistou um 5.0. Notas muito próximas, sim, mas o limiar que separa os gráficos de ambos é imenso. Já para jogos de mesmo sistema valem dois aspéctos: uma comparação com outro game que possua alguma semelhança (como gênero ou construção gráfica) e a opinião pessoal do redator responsável pela matéria. Na primeira se encaixam games como Soul Calibur e Star Gladiator 2 (DC, ambos de luta e gráficos poligonais) ou Banjo Kazooie e Donkey Kong 64 (N64, que criam todo um mundo virtual para ser explorado). Alguns leitores chegaram a reclamar do fato de termos comparado Resident Evil 3 com Final Fantasy VIII, mas é uma competição completamente justa: ambos possuem a mesma construção de cenários (pré-texturizados, com alguns elementos animados) e personagens texturizados em tempo real. Assim, seria errôneo comparar RE3 com Silent Hill como alguns sugeriram, cujos gráficos são (quase) completamente texturizados em tempo real; a contra-parte do game da Konami seria Dino Crisis, que contém uma semelhança maior. Já o segundo aspécto é um pouco óbvio. Apesar da imparcialidade, todos aqui possuem suas preferências. Isso vale em especial para os Prós e Contras da ficha de avaliação, onde existem reclamações por contras como "O game é muito longo", no caso de Donkey Kong 64, ou "Grande dificuldade nas últimas fases" para tantos outros. São todas opiniões que condizem ao avaliador, o que explica uma nota 4.6 para um Donkey Kong 64 e uma nota superior ao The Legend of Zelda. Existem sim notas erradas, como a nota total de Garou - Mark of the Wolves (3.5, onde o correto seria 4.3) ou a inovação de Shen Mue (3.6 ao invés de 4.6). Mas no mais, gosto não se discute. Aliás, o Sega Dreamcast não é exatamente "infinitamente superior ao PS e ao N64" como você afirma. Na verdade esta é uma verdade relativa: em termos de gráficos 2D, sem dúvida não existe console mais poderoso que o DC — tanto que sua placa é a base da Naomi, placa de Arcades da Sega que se tornará padrão para a SNK (há rumores de que KOF'2000 será desenvolvido para tal plataforma), Capcom (com seu mais recente Marvel Vs. Capcom 2) e tantas outras gigantes do mercado. Entretanto, em se tratando de gráficos 3D, vale lembrar que o PS tem uma capacidade de 300.000 polígonos por segundo, enquanto o N64 180.000. Em outras palavras, o DC é "somente" 10x e 17x mais poderoso que o 32-bit da Sony e o Nintendo 64, respectivamente. Respondidas as suas perguntas?*

GENSO SUIKODEN II

FINAL FANTASY VIII - POKÉ-FORCE

SNK VS. CAPCOM

E aí pessoal da Gamers, é a primeira vez que escrevo para uma revista, e essa primeira vez tinha que ser para a melhor e mais completa revista de games do Brasil. Sou um viciado de carteirinha e sem querer me gabar, mas eu já estou um nível de conhecimento alto tanto dos arcades quanto no PSX ou SAT. Bom vamos as perguntas: **1º)** O divino SNK vs. CAPCOM só vai sair para DC e NGP? Será que eu vou ter que vender as cuecas para comprar um DC para poder jogar o maior jogo de luta da história ou ele será lançado para PSX? **2º)** Gostaria de saber qual é o problema do meu PSX que tem canhão de resina e que ao rodar jogos que forçam mais o canhão, como Gran Turismo 2 e Marvel Vs. Capcom, só funciona de cabeça para baixo? **3º)** Vocês tem alguma informação sobre Mega Man X5 e Metal Slug 2 para PSX? E Metal Slug X quando sai para Neo Geo CD? **4º)** Ouvi falar de que o sistema DVD do PSX 2 será muito fácil de se reproduzir

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

enquanto o de GD do DC é bem difícil de se fazer isso, será que teremos mais uma briga desigual entre os consoles novamente?

André M. Lopes — **São Paulo - SP**

Agradecemos pelos elogios, André, e ficamos felizes por um jogador de... Hmm... Tão alto nível nos considerar tanto. Bem, como você mesmo disse, vamos às perguntas: ***1º)*** *Quase isso. Na verdade o tão esperado SNK vs. Capcom, já lançado para Neo Geo Pocket Color, provavelmente terá sua versão Dreamcast lançada simultaneamente com os arcades, como ocorreu em Marvel vs. Capcom 2. Assim, se você não estiver a fim de vender suas cuecas (quem diabos compraria isso!?!), pode procurar nas casas de arcade mais próximas de sua casa. Agora, se resolver esperar por uma versão PS... É melhor começar a preparar um estoque de paciência para o resto da vida.* ***2º)*** *A segunda geração de Playstations, com canhões de resina, diferente dos primeiros que eram de ferro, se desgastam com o tempo. Entretanto, este tempo é extremamente longo, exceto se você se utilizar de CDs alternativos, que não sejam originais. Os originais possuem todas as informações gravadas nos locais corretos para uma maior agilidade no encontro de trilhas. Por outro lado, os alternativos não trazem tal organização, o que obriga o canhão a percorrer várias vezes as trilhas até encontrar a desejada (em especial games que utilizem muitos Load Times, como Front Mission 2, Gran Turismo 2 e outros), desgastando-o muito mais rapidamente que o normal. Assim, colocá-lo de lado ou mesmo de cabeça-para-baixo seria uma solução rústica mas eficiente para que o canhão não atrite demais com outras peças e se desgaste menos (ou encontre a trilha, no caso de aparelhos em caso terminal).* ***3º)*** *Quanto aos dois primeiros, nada confirmado, mas é bem provável que saiam para uma plataforma mais adequada, tendo em vista as limitações do console (mesmo o primeiro Metal Slug possuía centenas de slowdowns). Em contrapartida, a versão X do super tanque de combate já foi lançado para o console da SNK há algum tempo.* ***4º)*** *Correm rumores na mídia de que já existem GDs de Sega Dreamcast alternativos sendo produzidos na Ásia, fato que vem mobilizando as produtoras para proteção de mercado. Por outro lado, o sistema de DVD ainda é exclusividade das produtoras oficiais, a exemplo do visto no atual mercado de vídeos e filmes em DVD. Além disso os DVDs possuem todo um sistema de "regiões" (DVDs em região 1 podem ser lidos somente por aparelhos com leitores da região 1, e assim por diante) que dificulta o processo de reprodução. Assim, se a dita "briga entre consoles" se decidirá desta forma ilegal, ainda não sabemos. Apenas desaconselhamos o uso de tais mídias e alertamos dos riscos que podem trazer ao console, o que obriga a todos nós, consumidores, a pensar muito bem na relação custo-benefício que trazem. Afinal, como disse o leitor David S. Barros (Mogi das Cruzes - SP), "jogos alternativos são bombas-relógio para o seu console".*

CANHÃO DO PS - ROCKMAN X 5 - METAL SLUG 2

Clubes

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Game Gold Club**
R. Afonso Coelho Mouta, S/N, Santo Amaro, Pombal - PB CEP 58840-000
Interessandos por games e também Pokémon escrevam e não irão se arrepender. Temos carteirinha e em breve jornal mensal.

2. **Galera X-Treme**
Tr. Rafaela Julia Viana, 53, Vila Nova, Camaquã - RS CEP 961800-000
Falamos sobre jogos para Playstation de esportes radicais, principalmente a série X-Treme.

3. **O Vírus Resident Evil**
R. Salvador de Oliveira Paes, 2C, São Paulo - SP CEP 04431-060
Estamos iniciando o clube de RE e precisamos de membros. Mande seus dados pessoais e o que você sabe sobre RE 1, 2 e 3.

4. **Pokémania**
R. 5 de Julho, 183, apto. 402, Icaraí - RJ CEP 24220-110
Nós somos Júlia e Amanda e acabamos de montar o fã-clube sobre Pokémon! Ah, os futuros associados podem morar em qualquer lugar do Brasil, porque as reuniões não serão muito freqüentes, ok?.

Aviso Importante — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

Seção Noiado!

Frase do Mês! *A vida é como um conto de fadas mal contado, onde há um mocinho ridículo e uma mina mais feia que o demônio que vivem pobres para todo o sempre...*

Uga, Uga, Buga! Comeram a minha cuca! Olá redatores da revista Gamers, estejam preparados para responder tantos "por quês", e lá vão as nossas dív..., quer dúvidas! 1º) Quem teve a "boa vontade" de por o nome do personagem K' de KOF'99, de K (apóstrofo) Dash? E por que Dash? Ele Deshou de dar alguma coisa? 2º) Porque em Final Fantasy Zero 3, Nemesis aparece lá, no meio da montanha? 3º) Quem é ou o que é Raizo? Por acaso é a mistura de Chin Gentsai, Chang e Choi-velho, Gordo e com garras, ou ele é uma mutação sintetizada? 4º) Em Bust-a-Move 2, porque o nome de um dos personagens é Michael-Doi, será que DOI alguma coisa "nele"!? Ah! Ele também pode ser o estilo Benimaru, bem alegre, será? 5º) Porque Robo-Z-Gold de Bust-a-Move 2 tem asas; ele tomou Redibull! Ah, e porque ele é gold, deram um "brilho" espacial nele? 6º) Por que no Rival Schools - Disc 3, Terry Bogard e Rock Howard não fazem trio certo? 7º) Por que White em Real Bout Dominated Mind tem esse nome se a segunda cor "dele" é pinky? E de onde foi retirado aquele olho cego que tem na bengala dele? 8º) Onde Kelly de Bust-a-Move 2, enfia seu bastão vermelho piscante, quando está falando com o Gay...reiro do James Soneoka? Foi em algum tipo de orifício secreto? Revelem? Aqui nós vamos acabando a nossa carta da Tribo Aborígene Tecusponacara, não pensem que estarão livres! Nós voltaremus!

Dois malucos quaisquer — **Duque de Caxias - RJ**

Contos de Nóia... Cara, você realmente parece maluco de natureza! Bem, para mudar a forma com que respondemos as cartas dos Nóias de todo o Brasil, vamos contar uma historinha para ficar mais animada! Era uma vez, uma um mininhinho noiado que mandou uma carta. Sem muito recurso, ele mandou a carta para os cinco redatores solitários que viviam juntos no reino de Redação. Na primeira pergunta, os sábios da Nóia alheia (o dom da sabedoria de sentir cheiro de fundo de piscina queimada, ou imaginar que antigamente quando os homens cediam seus lugares dentro do busão, para mulheres, ele ficava conversando durante dois minutos para esperar o lugar esfriar e ela poder sentar sem imaginar que o cara tinha "rabo quente"), os destemidos redatores, liderados por "Sir Bizzarro de Petrôncio No'SeÚ", decidiu ajudar o pobre e remelento noiado que enviara a carta. A partir das perguntas, Sir Bizzarro de P.N.S. criou uns dez mandamentos respondendo as dúvidas: 1º) *"Não serás idiota de querer saber tamanha besteira sobre K' Dash, sua besta da Galiléia"* — respondeu a primeira pergunta. 2º) *"Quando a necessidade aperta, a natureza chama".* 3º) *"Ele é o pai de Raziel (Soul Horrível do PS, DC e PC), criado geneticamente em laboratório".* 4º) *"Seu nome não nega que ele é um sombritcha, boiola, flosô, bichona e uma porrada mais de adjetivos cabíveis a tal gênero; em outras palavras, ele é o Diddle do desenho Cavalo de Fogo!"* 5º) *"Não, ele foi um experimento feito por um noiado que insistia em cruzar uma galinha com uma enceradeira amarela, resultando em Robo-Z Gold... e esse "Gold" não passa de tinta de canetinha".* 6º) *"Porque eles formam uma dupla de dois indivíduos unidos para combater o crime — Bat-Terry & Robin-Haward".* 7º) *"Porque Pink, do desenho Pink & Cérebro, processou-o por usar um nome parecido; quanto ao olho... nem queira saber!"* 8º) *"É segredo de estado, e não podemos falar que aquele bastão na verdade é um sabre de luz do Paraguai".* 9º) *"Não noiarás ou noificarás a mina do próximo".* 10º) *"Morrerás em nome da sociedade — nosso país não precisa de mais um clone político".* E ainda tem a história de "Branca de Neve e o robô de barro", "Alice vai à padaria", "Sim, Derela", e outros...

FERAS DO TRAÇO

Jacqueline T. Ariga
São Paulo - SP

Celso R. Serafin
Campo Limpo - SP

Fabiana de Medeiros
Sào João do Meriti - RJ

Felipe R. O. de Souza
Natal - RN

José R. P. da Silva
Itapecerica da Serra - SP

Nilton O. de Souza
Natal - RN

DREAMCAST

STREET FIGHTER 3: W IMPACT

Jogue como Yang

Na tela de seleção de personagem de Street Fighter 3, coloque o cursor sobre Yun e pressione qualquer botão de chute.

Jogue como Gouki (Akuma)

Na tela de seleção de personagem de Street Fighter 3: Second Impact, coloque o cursor sobre Sean e pressione ↑.

Jogue como Gill

Complete Street Fighter 3 ou Street Fighter 3: Second Impact em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Sean e pressione ↑ (2 vezes).

Jogue como Shin Gouki (Akuma)

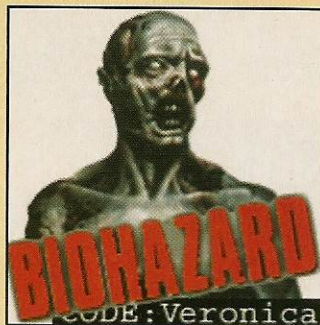
Chegue no chefe final de Street Fighter 3: Second Impact sem perder nenhum round e obtendo um perfect pelo menos três vezes. Então, derrote Gouki com Super Art ou um perfect e Shin Gouki irá aparecer. Finalmente, derrote Shin Gouki para habilitá-lo. Para jogar como Shin Gouki, coloque o cursor sobre Gouki na tela de seleção de personagem, segure Start e pressione qualquer botão de soco ou chute.

Opções extras

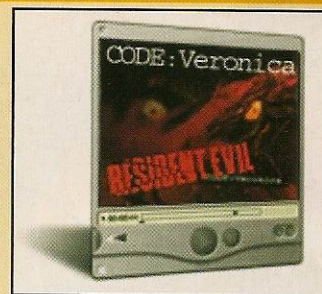
Entre na tela de option, de qualquer um dos dois games, e segure L + R. Continue segurando esses botões até as opções extras aparecerem no final do código. Coloque o cursor sobre a opção "Game Option" e pressione ← (2 vezes), X (2 vezes), → (2 vezes). Coloque o cursor sobre a opção "Button Config" e pressione ← (2 vezes), Y (2 vezes), →(2 vezes). Coloque o cursor sobre a opção "Screen Adjust" e pressione ← (2 vezes), X, Y, → (2 vezes). Coloque o cursor sobre a opção "Sound" e pressione ← (2 vezes), Y, X, → (2 vezes). Se fizer corretamente, a opção "Extra Options" deverá ser destravada.

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X+Y.

DREAMCAST

Obter a rocket launcher

Para obter a Rocket Launcher (não a Launcher normal que é a arma usada no final do game) termine o game com um ranking S. Para adquirir um ranking S, você não pode salvar e tentar novamente (basicamente você não pode morrer) e não pode usar Health Canisters para se curar. Você também deve dar a Antitoxin para o homem de preto no começo do game e salvar Steve rapidamente quando ele pegar as Golden Eagles no CD 1. Você também deve terminar o game em até 5 horas.

DREAMCAST

Battle mode

Complete o game em qualquer nível de dificuldade. Então, o modo battle será salvo automaticamente para o VMU e selecionado no menu principal. Nota: para jogar o modo battle na visão em primeira pessoa, pegue o sniper rifle de Alfred Ashford que ele derruba no CD 2.

Shotgun Rounds ilimitados

Entre na sala com os dois quadros do capitão britânico, desça a escada de mão e volte. Quando você voltar ao andar superior, os shotgun rounds estarão atrás do pedestal. Saia pela porta, retorne, desça a escada, volte e os shotgun rounds estarão de volta. Continue fazendo isso até conseguir quantas shells você desejar.

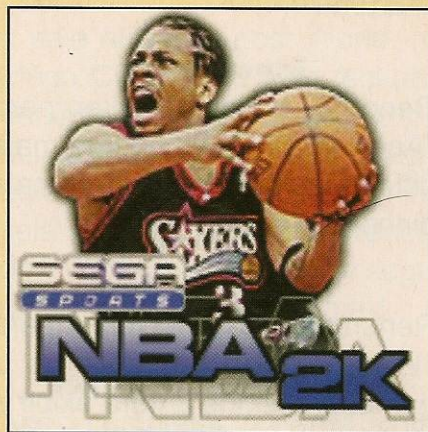
Jogadores 2D
Entre com "SQUISHY" na tela de Código.

Bola de praia
Entre com BEACHBOYS na tela de Código.

Pés grandes
Entre com "BIGFOOT" na tela de Código.

Cabeças grandes
Entre com FATHEAD na tela de Código.

Truque sujo
Se você quiser enfurecer seu parceiro (ou parceira), aperte Start quando o cursor de arremesso livre dele estiver alinhado. Isto irá fazer o cursor dele voltar para a posição original. Se você fizer isto várias vezes, ele irá eventualmente receber uma

DREAMCAST

penalidade por permanecer na linha de falta por muito tempo.

Ponto extra no arremesso livre
Quando der seu último arremesso livre, você pode controlá-lo antes que a bola atinja a cesta. Logo após a bola deixar as mãos do atirador, pule para o aro e ele quase sempre pegará a bola antes de tocar o aro. Isto conta como dois pontos ao invés de um. É quase como um alley-oop.

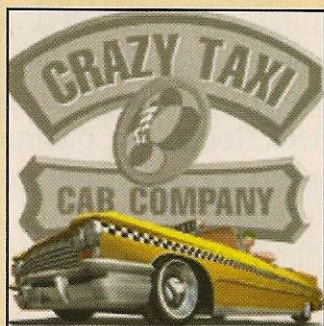
Jogadores gordos
Entre com "DOUGHBOY" na tela de Código.

Mensagem secreta
Entre com "HIMOM" na tela de Code para exibir a mensagem: "Hi mom! Love, your Child." na tela de confirmação de código.

Jogadores grandes
Entre com "MONSTER" na tela de Código.

Times Sega Sports
Entre com "DEVDUDES" na tela de Código para habilitar os times NBA 2K, Sega Sports e Sega.

Jogadores pequenos
Entre com "LITTLEGUY" na tela de Código.

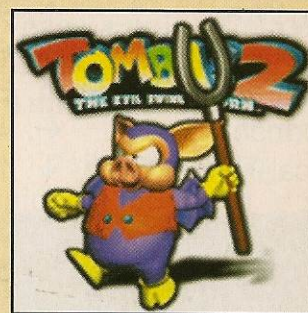
DREAMCAST

Modo Expert
Na tela de seleção de personagem, segure L + R + Start. Se fizer corretamente, a palavra Expert irá aparecer no canto inferior esquerdo.

Push Bike secreta
Na tela de seleção de personagem, pressione L + R, L + R, L + R e então escolha um motorista.

Desabilitar indicador de seta
Quando a tela de seleção de personagem aparecer, segure R + Start.

Desabilitar indicador de destino
Quando a tela de seleção de personagem aparecer, segure L + Start.

Modo Another Day
Na tela de seleção de personagem, pressione R e então segure R quando você escolher seu personagem. Se fizer corretamente, você irá ouvir uma buzina. Nota: os códigos podem não funcionar em todas as versões do game.

PLAYSTATION

Metade da courage song
Quando o sujeito lhe pedir para adquirir argila na fase da mina, adquira um pouco de lama e vá para o local da lavanderia. Lá você pode lavar isto e obter um pedaço de argila. Leve isto para o sujeito para adquirir um pote. Então, vá para a casa em frente e o dê para o sujeito que está lá. Ele lhe ensinará metade da courage song.

NINTENDO 64

SUPERCROSS 2000

Tela de cheat

Pressione C-▲ no menu "Select Event" para exibir a tela de cheat.

Freestyle tricks

Pegue um pouco de ar, então segure C-▼ e pressione a direção indicada para executar a manobra correspondente.

Manobra	Código
Banzai	←, →
Bar Hop	↑, ←, →
Can Can	↓, →
Cliff Hanger	→, ↓, ←
Cordova	←, ↑, →
Heel Clicker	↓, ←
Nac Nac	←
No Footer	↓
No Hander	↑
Nothing	→, ↑, ←
Pancake Whip	→
Rear Fender Grab	↑, ↓
Saran Wrap	↑, →, ↓
Side Heel Click	→, ←
Super Fender Grab	↑, ←, ↓
Superman	←, ↓, →
Vertical Fender Grab	↓, ↑

NINTENDO 64

MONOPOLY

Mr. Potato Head token

Renomeie o token "Moneybag" para "Potato".

Gold token

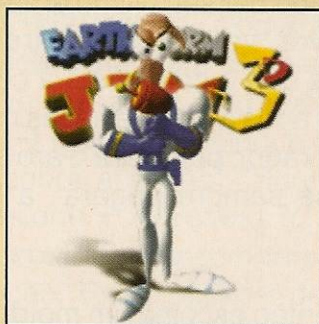
Renomeie qualquer token para "Aurum".

Expert mode

Renomeie qualquer token para "Ace" para deixar o game mais difícil, fazendo você perder mais dinheiro.

Controlar a visão

Renomeie qualquer token para "Wander". Então, durante o game, pressione Z para exibir a tela de assets. Pressione C-▲ e então pressione A para zoom in ou B para zoom out.

NINTENDO 64

Jim pequeno

Na tela título, segure Z e pressione C-▲, C-▼, ← e então comece um jogo.

Earthworm Kim

Colete 1000 marbles e complete o game com um rank Smart Superhero para habilitar Earthworm Kim. A dificuldade do game irá aumentar quando jogado com ele.

Vidas infinitas

Vá para fora da entrada para "Hungry Tonight?". Colete o Power Parp Tin de Snott e use-o para coletar a vida extra próxima. Entre em "Hungry Tonight?" e saia imediatamente. Fale com Snott novamente para obter outro Power Parp Tin e colete a nova vida extra. Repita este processo para obter quantas vidas extras você desejar.

NINTENDO 64

COMMAND AND CONQUER 64

Mission select

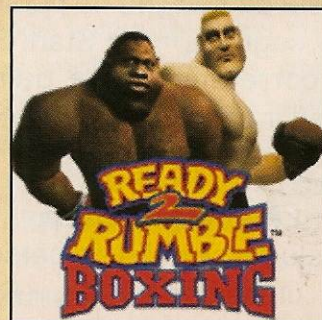
Na tela "Press Start", pressione B, A, R (2 vezes), A, C-▶, ↑, ↓, A. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Então, selecione "Replay Mission" no menu principal. Pressione L para exibir todas as missões e R para selecionar seu time.

Ajustar tela de batalha

Na tela de batalha, segure L e pressione C-▲ ou C-▼ para aumentar e reduzir a tela.

Construir mais fácil

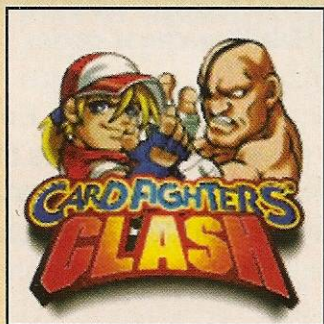
Crie uma unidade toolbar e então pressione A. Segure Z e pressione A após receber a mensagem Unit Ready ou Construction Complete para construir a mesma unidade novamente sem retornar para a toolbar.

GAME BOY COLOR

Cheat codes
Entre com todos os códigos no menu principal com "Arcade Mode" realçado. (Um som confirmará a entrada correta do código.)

Jogue como Damien Black
Pressione →, ←, → (2 vezes), ← (2 vezes), → (3 vezes), ← (3 vezes).

Jogue como Kemo Claw
Pressione ← (3 vezes), → (3 vezes), ←, →, ←, →.

Jogue como Nat Daddy
Pressione → (3 vezes), ← (3 vezes), →, ←, →, ←.

NEO GEO POCKET

SNK VS. CAPCOM: CARD FIGHTERS CLASH

Mech Zangief card (Capcom)
Colete cinco moedas e volte para Joy Joy. Encontre Yosiki e desafie-o para jogar. Derrote-o no primeiro jogo e ele lhe dará o Mech Zangief card; derrote-o uma segunda vez e você irá coletar cinco cards aleatórios. Alternativamente, colete 5 medalhas e derrote Yosiki no modo Capcom. Yosiki é um adversário formidável.

Mega Crush card
Quebre o Dust Dragon para abrir a sala atrás do Lost World. (O Mega Crush card está fechado dentro do gabinete.) Vença o torneio e volte periodicamente para esta sala. Se Mask estiver na sala, o gabinete será destrancado e você poderá recobrar seguramente o Mega Crush card.

Neo-Geo World Auction
Após completar o game, volte para a sala dos semi-finais e entre no leilão. Use os cards que você coletou para comprar os cards raros de Chun-Li (A), Evil Ryu e Kyo (P).

Novas telas títulos
Colete 50%, 90% e 100% dos cards para ver uma nova tela título.

Procure atalhos para Categoria
Pressione os botões a seguir para acessar imediatamente uma categoria durante seu turno.

Categoria	Atalho
Discards	B + ←
Enemy Discards	B + →
Ring Character Status	B + ↑
Status	B + ↓

NEO GEO POCKET

Fase bônus
Para adquirir uma fase bônus você deve passar o Act 1 de cada estágio com pelo menos 50 rings.

Fase bônus Chaotic Space
Colete todas as Chaos Emeralds antes de derrotar Dr. Robotnik na fase 13: Last Utopia, para acessar a fase bônus Chaotic Space. Em Chaotic Space, Sonic se transforma em Super Sonic e vence Robotnik de uma vez por todas.

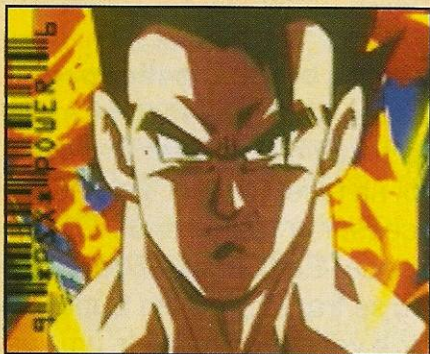
Derrote Robotnik na fase bônus "Chaotic Space"
Pressione A e fique no caminho dos projéteis que Robotnik atirar em você. Super Sonic repelirá os projéteis e os enviará de volta.

Recuperar Chaos Emerald de Dr. Robotnik
Quando lutar com Dr. Robotnik na fase 13: Last Utopia, acerte-o sete vezes. Então mire a esmeralda atrás dele. Após dois hits, ela irá cair.

Selecionar fases
Pressione Option no logo da Sega para exibir todas as fases previamente jogadas.

Sound test
Colete as sete Chaos Emeralds antes de completar o game para habilitar a opção "Sound Test" no menu de opções.

Opção Special Stage
Colete todas as 96 partes do puzzle e então junte seis quadros na Puzzle Room. A opção Special Stage se tornará disponível no menu de opções.

PLAYSTATION
DRAGONBALL GT FINAL BOUT

Versões alternativas
Para jogar com trajes alternativos, vá para o Training Mode ou 2P Mode e simultaneamente pressione □, X, ○ enquanto seleciona um personagem.

Lutadores bônus
Na tela título, pressione →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑. Você deverá ouvir um som confirmando o código. Comece o game e você terá mais seis lutadores.

Genki Dama de Goku
Para usar a Genki Dama, escolha o Goku normal e entre na batalha. Pressione: →, ←, ↓, ↑ e então ▲. Goku irá segurar suas mãos sobre sua cabeça e carregar. Isto aumentará metade de seu ki power e apenas ferirá sujeitos maus (Piccolo mas não Vegeta.)

Jogar como Super Bebi (o chefe final)
Para jogar como Super Bebi, pressione Select e □ na tela de seleção de personagem e segure até a partida começar. Quando a partida começar, você deverá estar jogando como Super Bebi.

Jogar como Gogeta (do Episódio Especial)
Para jogar como Gogeta você deve vencer o game na dificuldade hard 20 vezes. Após isso, Gogeta deverá se tornar um personagem selecionável.

Jogar como SS4 Goku na versão americana
Na tela título, pressione ▲ 5 vezes e □ 9 vezes.

Jogar na fase de Super Bebi
Primeiro vença o game com Gokou. Então, após os créditos na tela título, pressione ▲ 5 vezes e X 9 vezes para conseguir Gokou4. Depois disso, vá para o modo 2p e escolha Gokou4 como 2p e escolha quem você quiser como 1p.

Dominar a luta
Quando seu oponente der um fireball, pressione ▲ , ○ e □ repetidamente. Então, bem no meio do fireball de seu oponente, você dará um fireball para trás. Nesse momento, pressione □ várias vezes para acertar seu oponente ou ele ainda irá te acertar se você não pressionar rápido o suficiente.

Self-Destruct
Enquanto joga como Vegeta ou Majin Boo, pressione →, ←, ↓, ↑ e o botão de fireball (o padrão é ▲) para executar um self-destruct. Isto causa grande dano no seu oponente, se conectar, e leva cerca da metade do seu Ki power.

Sound Test
Para habilitar o Sound Test, pressione L1, L2, R1, R2 então Start na tela título.

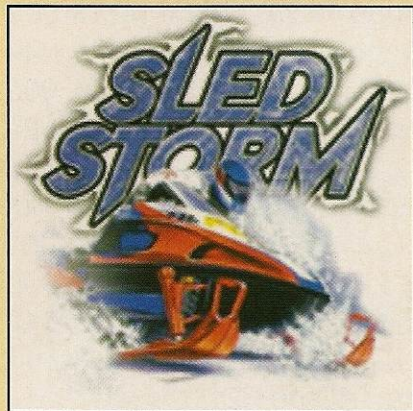
Habilitar todos os personagens, exceto o chefe final (versão japonesa)
Na tela título, pressione: →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑. Se fizer corretamente, você ouvirá um som. Então, pressione ▲ 9 vezes e X 11 vezes. Se funcionar, você ouvirá o mesmo som.

Wire Frame
Para ter os personagens em wireframe, segure Select enquanto escolhe um lutador.

PC
MECHCOMMANDER

Habilitar cheat codes
Atualize sua versão de MechCommander para 1.8. Então, copie seu arquivo windows.fit (no diretório em que você instalou MechCommander) e renomeie para ixtlriimceourl sem nenhuma extensão.

Invencibilidade
Habilite cheat codes. No combate atual digite: osmium, para ficar invencível a ataques de inimigos.

PLAYSTATION

Upgrades mais barato
Entre com "X, L1, ○, ▲, □, □, ▲, L2" como uma password.

Dance mix
Entre com "R2, ▲, X, R2, ▲, □, ○, X" como uma password. (Nota: o truque também habilita os circuitos Snocross 3-6.)

Pista de demonstração
Entre com "R2, L1, ▲, □, ▲, R1, ○, X" como uma password.

Gio's Sled Storm
Entre com "○, ▲, □, L1, R2, L1, X, ▲" como uma password.

Jackal's Sled Storm
Habilite Jackal. Então, entre com "○, ▲, □, L2, R2, L1, X, ▲" como uma password.

Jay's Sled Storm
Entre com "○, ▲, □, ○, R2, L1, X, ▲" como uma password.

Pistas espelhadas
Entre com "○, L1, R2, R2, X, ▲, L2" como uma password.

Nadia's Sled Storm
Entre com "○, ▲, □, □, R2, L1, X, ▲" como uma password.

Jogue como Jackal
Entre com "L2, L2, ○, R2, □, R1, L1, ▲" como uma password.

Jogue como Sergei
Entre com "□, L1, □, L2, ▲, R2, X, ○" como uma password. (Nota: na versão européia, Sergei é conhecido como Rhine Rider.)

Pistas reversas
Entre com "□, L1, X, □, R2, X, ▲, ○" como uma password.

Sergei's Sled Storm
Habilite Sergei. Então, entre com "○, ▲, □, X, R2, L1, X, ▲" como uma password. (Nota: na versão européia, Sergei é conhecido como Rhine Rider.)

Super Snocross 6
Entre com "□, X, ▲, ▲, L1, R2, ○, ▲" como uma password.

Tracey's Sled Storm
Entre com "○, ▲, □, ▲, R1, L1, X, ▲" como uma password.

Travis' Sled Storm
Entre com "○, ▲, □, R1, R2, L1, X, ▲" como uma password.

Vencer o Open Mountain Championship
Entre com "□, X, R2, □, ○, R1, ○, ▲" como uma password.

Pontos bônus
Além dos truques, passe sobre objetos para mais pontos.

Objeto	Ponto
Plantas	50
Rabbits	7500
Sinais	50
Snowmen	100

PLAYSTATION
WORMS ARMAGEDDON

Adquirir tudo (da maneira mais difícil)
Para adquirir ammo para a Laser, vença a Mission 4;
Ammo para Jetpack, vença a Mission 8;
Caminhar rapidamente, vença a Mission 13;
Ammo para invisibilidade, vença Mission 16;
Ammo para baixa gravidade, vença a Mission 20;
Landscapes indestrutíveis, vença a Mission 25;
Upgrade para Banana Bomb, vença a última missão;
Aqua Sheep, obtenha Gold no The Super Sheep Training;
Longbow mais poderoso, obtenha Gold no Euthanasia Training;
Shotgun melhorada, obtenha Gold na Rifle Range;
Granada melhorada, obtenha Gold na Artilery Range;
Sangue, obtenha Gold no Basic Training;
Sheep Heaven, obtenha Gold em Crazy Crates;
Landscapes indestrutíveis, obtenha Elite em Deathmatch;
Wormage cheia, complete Training, obtenha Elite em Deathmatch e complete todas as missões.

GAME SHARK

PLAYSTATION

CHAOS HEAT

HP infinito para Rick ou Mituki
....800A9390 0034
....800A93A4 0034
ENG infinito para Rick ou Mituki
....800E7408 1FFF
LNF/NPM infinito para Rick ou Mituki
....800E740A 0FFF

PLAYSTATION

CHASE THE EXPRESS

Destravar proteção D00EA6DE 1040
....800EA6DE 1000
Ou D00EAE1A 1040
....800EAE1A 1000
HP infinito 80010402 1000
Ammo e item infinito..........B0080002 00000000
....3001045C 00FF
Começar o game com special gun
....3001045D 0033
....3001045F 0036
....30010461 0002
....30010463 002E
Health pack infinito 80010464 00FF
Todas as armas no box infinitas
....B0200002 00000000
....30010470 00FF

PLAYSTATION

K1 GRAND PRIX

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

P1 com HP infinito 800DC434 0002
....800DC436 16A0
....800DC444 0008
....800DC446 16A0
P1 sem energia 800E5EE0 0000
....800E5EE2 0000
P1 com Rush infinita 800E5EE6 0128
P1 sem Rush 800E5EE6 0000
1 Knockdown para TKO de P1
....E00E61EA 0000
....300E61EA 0003
P1 com Down Gauge vazia 800E5EF0 0000
P1 com Down Gauge cheia ...800E5EF0 0096
P2 com HP infinita 800DC434 0002
....800DC436 12A0
....800DC444 0008
....800DC446 12A0
P2 sem energia 800E61BC 0000
....800E61BE 0000
P2 com Rush infinita 800E61C2 0128
P2 sem Rush 800E61C2 0000
1 Knockdown para TKO de P2
....E00E5F0E 0000
....300E5F0E 0003
P2 com Down Gauge vazia 800E61CC 0000
P2 com Down Gauge cheia ...800E61CC 0096
HP infinito (ambos os jogadores)
....800DC43E 2400
....800DC466 2400
Rush infinita (ambos os jogadores)
....800DCE2E 2400
Acertar de qualquer lugar (ambos os jogadores)
....800DB902 2400
Action points infinitos (L1/L2 - On + R1/R2 - Off)
....D0059998 0005
....800D4EB6 2400
....D0059998 000A
....800D4EB4 0840
....D0059998 000A
....800D4EB6 AFA9
Training points máximos 800A7D76 0FFF

PLAYSTATION

MARCH MADNESS 2000

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Modificador de Score do time da casa
....800153EC 00??
Modificador de Score do time visitante
....80016828 00??
Creation points infinitos 8014B904 0258
Time-outs infinitos para o time da casa
....300153F0 0007
Time da casa sem Time-outs . 300153F0 0000

Time-outs de 20 seg. infinitos para o time da casa 300153F1 0007
Time da casa sem time-outs de 20 seg. 300153F1 0000
Time-Outs infinitos para o time visitante 3001682C 0007
Time visitante sem time-outs .. 3001682C 0000
Time-outs de 20 seg. infinitos para o time visitante 3001682D 0007
Time visitante sem time-outs 20 seg. 3001682D 0000
Shot Clock infinito 801613A8 0609
Modificador de placar de 3 pontos .... 800A7A84 00??
Modificador de placar de 2 pontos .... 800A79D0 00??
Modificador de placar de arremesso livre .... 800A79B4 00??

PLAYSTATION
LEGO RACERS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Tempo = 0:00:00 .... 800B026E 2400
Destravar tudo D00687B0 4003
.... 8016ACE8 FFFF
Habilitar modificador de Cheat .... 8006BB08 ????

Dígitos que acompanham o código modificador de Cheat

0001 - Manter velocidade fora da pista
0002 - Rocket Cars
0004 - Todas Pickups vermelhas
0008 - Todas Pickups amarelas
0010 - Todas as Pickups são verdes
0020 - Pista Rocket Racer invertida
0040 - Todas as Pickups
0080 - Máximo de Pickups
0100 - Turbo Mode
0200 - Sem rodas
0400 - Sem Chassis
0800 - Sem motorista
0FFF - Todos os anteriores

PLAYSTATION
ALEXI LALAS INTERNATIONAL SOCCER

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Joker Command .... D00D7CD6 ????
Modificador de placar para o time da casa .... 8011FF54 ??01
Modificador de placar para o time visitante .... 80120178 ??01
Habilitar todos os times secretos .... 800E4D3C FFFF

PLAYSTATION
POP'N MUSIC 3 APPEND DISC

Max bar para P1 .... 800D2E7C 0270
Combo 999 para P1 .... 800D2EAC 03E7

PLAYSTATION
MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S AMBITION: GENEALOGY OF ZION

CD 1

Fund max 801ED174 967F
.... 801ED176 0098
Resourses max 801ED178 967F
.... 801ED17A 0098

CD 2

Fund max 801ED174 967F
.... 801ED176 0098
Resources max 801ED178 967F
.... 801ED17A 0098

PLAYSTATION
VAGRANT STORY

Velocidade
.... D001F8BC FFE9 8001FE8C 0001
Tempo de jogo = 00:00:00
.... D004267E 0062 80042682 ACA0
HP Max. D0008528 0000 8011F258 03E7
HP alto D0008528 0000 8011F25A 03E7
MP Max. D0008528 0000 8011F25C 03E7
MP alto D0008528 0000 8011F25E 03E7
Sempre risco zero
.... D0008528 0000 8011F260 0000

NINTENDO 64

QUEST 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1	D0092874 00??
Master Bryan's Activator 2 P1	D0092875 00??
Master Bryan's Dual Activator P1	D1092874 00??
Ter todos os elementos	8107BAA4 3232
	8107BAA6 3232
HP infinito	8107BA84 01F4
Max HP	8107BA86 01F4
Energia infinita	8107BA84 01F4
	8107BA86 01F4
MP infinito	8107BA88 01F4
Max MP	8107BA8A 01F4
Magic Points infinitos	8107BA88 01F4
	8107BA8A 01F4
Super Defense	8107BA8C 01F4
Super Agility	8107BA8E 01F4
Sem batalhas aleatórias	8108C574 0000
	8108C576 0000
No Clipping / Caminhar através de paredes	8107BAA0 01F4
Modif. de item (1ª posição)	8008CF78 00??
Modif. de item (2ª posição)	8008CF79 00??
Modif. de item (3ª posição)	8008CF7A 00??
Modif. de item (4ª posição)	8008CF7B 00??
Modif. de item (5ª posição)	8008CF7C 00??
Modif. de item (6ª posição)	8008CF7D 00??
Modif. de item (7ª posição)	8008CF7E 00??
Modif. de item (8ª posição)	8008CF7F 00??
Modif. de item (9ª posição)	8008CF80 00??
Modif. de item (10ª posição)	8008CF81 00??
Modif. de item (11ª posição)	8008CF82 00??
Modif. de item (12ª posição)	8008CF83 00??
Modif. de item (13ª posição)	8008CF84 00??
Modif. de item (14ª posição)	8008CF85 00??
Modif. de item (15ª posição)	8008CF86 00??
Modif. de item (16ª posição)	8008CF87 00??
Modif. de item (17ª posição)	8008CF88 00??
Modif. de item (18ª posição)	8008CF89 00??
Modif. de item (19ª posição)	8008CF8A 00??
Modif. de item (20ª posição)	8008CF8B 00??
Modif. de item (21ª posição)	8008CF8C 00??
Modif. de item (22ª posição)	8008CF8D 00??
Modif. de item (23ª posição)	8008CF8E 00??
Modif. de item (24ª posição)	8008CF8F 00??
Modif. de item (25ª posição)	8008CF90 00??
Modif. de item (26ª posição)	8008CF91 00??
Modif. de item (27ª posição)	8008CF92 00??
Modif. de item (28ª posição)	8008CF93 00??
Modif. de item (29ª posição)	8008CF94 00??
Modif. de item (30ª posição)	8008CF95 00??
Modif. de item (31ª posição)	8008CF96 00??
Modif. de item (32ª posição)	8008CF97 00??
Modif. de item (33ª posição)	8008CF98 00??
Modif. de item (34ª posição)	8008CF99 00??
Modif. de item (35ª posição)	8008CF9A 00??
Modif. de item (36ª posição)	8008CF9B 00??
Modif. de item (37ª posição)	8008CF9C 00??
Modif. de item (38ª posição)	8008CF9D 00??
Modif. de item (39ª posição)	8008CF9E 00??
Modif. de item (40ª posição)	8008CF9F 00??
Modif. de item (41ª posição)	8008CFA0 00??
Modif. de item (42ª posição)	8008CFA1 00??
Modif. de item (43ª posição)	8008CFA2 00??
Modif. de item (44ª posição)	8008CFA3 00??
Modif. de item (45ª posição)	8008CFA4 00??
Modif. de item (46ª posição)	8008CFA5 00??
Modif. de item (47ª posição)	8008CFA6 00??
Modif. de item (48ª posição)	8008CFA7 00??
Modif. de item (49ª posição)	8008CFA8 00??
Modif. de item (50ª posição)	8008CFA9 00??
Modif. de item (51ª posição)	8008CFAA 00??
Modif. de item (52ª posição)	8008CFAB 00??
Modif. de item (53ª posição)	8008CFAC 00??
Modif. de item (54ª posição)	8008CFAD 00??
Modif. de item (55ª posição)	8008CFAE 00??
Modif. de item (56ª posição)	8008CFAF 00??
Modif. de item (57ª posição)	8008CFB0 00??
Modif. de item (58ª posição)	8008CFB1 00??
Modif. de item (59ª posição)	8008CFB2 00??
Modif. de item (60ª posição)	8008CFB3 00??
Modif. de item (61ª posição)	8008CFB4 00??
Modif. de item (62ª posição)	8008CFB5 00??
Modif. de item (63ª posição)	8008CFB6 00??
Modif. de item (64ª posição)	8008CFB7 00??
Modif. de item (65ª posição)	8008CFB8 00??
Modif. de item (66ª posição)	8008CFB9 00??
Modif. de item (67ª posição)	8008CFBA 00??
Modif. de item (68ª posição)	8008CFBB 00??
Modif. de item (69ª posição)	8008CFBC 00??

Modif. de item (70ª posição) .... 8008CFBD 00??
Modif. de item (71ª posição) .... 8008CFBE 00??
Modif. de item (72ª posição) .... 8008CFBF 00??
Modif. de item (73ª posição) .... 8008CFC0 00??
Modif. de item (74ª posição) .... 8008CFC1 00??
Modif. de item (75ª posição) .... 8008CFC2 00??
Modif. de item (76ª posição) .... 8008CFC3 00??
Modif. de item (77ª posição) .... 8008CFC4 00??
Modif. de item (78ª posição) .... 8008CFC5 00??
Modif. de item (79ª posição) .... 8008CFC6 00??
Modif. de item (80ª posição) .... 8008CFC7 00??
Modif. de item (81ª posição) .... 8008CFC8 00??
Modif. de item (82ª posição) .... 8008CFC9 00??
Modif. de item (83ª posição) .... 8008CFCA 00??
Modif. de item (84ª posição) .... 8008CFCB 00??
Modif. de item (85ª posição) .... 8008CFCC 00??
Modif. de item (86ª posição) .... 8008CFCD 00??
Modif. de item (87ª posição) .... 8008CFCE 00??
Modif. de item (88ª posição) .... 8008CFCF 00??
Modif. de item (89ª posição) .... 8008CFD0 00??
Modif. de item (90ª posição) .... 8008CFD1 00??
Modif. de item (91ª posição) .... 8008CFD2 00??
Modif. de item (92ª posição) .... 8008CFD3 00??
Modif. de item (93ª posição) .... 8008CFD4 00??
Modif. de item (94ª posição) .... 8008CFD5 00??
Modif. de item (95ª posição) .... 8008CFD6 00??
Modif. de item (96ª posição) .... 8008CFD7 00??
Modif. de item (97ª posição) .... 8008CFD8 00??
Modif. de item (98ª posição) .... 8008CFD9 00??
Modif. de item (99ª posição) .... 8008CFDA 00??
Modif. de item (100ª posição) .... 8008CFDB 00??
Modif. de item (101ª posição) .... 8008CFDC 00??
Modif. de item (102ª posição) .... 8008CFDD 00??
Modif. de item (103ª posição) .... 8008CFDE 00??
Modif. de item (104ª posição) .... 8008CFDF 00??
Modif. de item (105ª posição) .... 8008CFE0 00??
Modif. de item (106ª posição) .... 8008CFE1 00??
Modif. de item (107ª posição) .... 8008CFE2 00??
Modif. de item (108ª posição) .... 8008CFE3 00??
Modif. de item (109ª posição) .... 8008CFE4 00??
Modif. de item (110ª posição) .... 8008CFE5 00??
Modif. de item (111ª posição) .... 8008CFE6 00??
Modif. de item (112ª posição) .... 8008CFE7 00??
Modif. de item (113ª posição) .... 8008CFE8 00??
Modif. de item (114ª posição) .... 8008CFE9 00??
Modif. de item (115ª posição) .... 8008CFEA 00??
Modif. de item (116ª posição) .... 8008CFEB 00??
Modif. de item (117ª posição) .... 8008CFEC 00??
Modif. de item (118ª posição) .... 8008CFED 00??
Modif. de item (119ª posição) .... 8008CFEE 00??
Modif. de item (120ª posição) .... 8008CFEF 00??
Modif. de item (121ª posição) .... 8008CFF0 00??
Modif. de item (122ª posição) .... 8008CFF1 00??
Modif. de item (123ª posição) .... 8008CFF2 00??
Modif. de item (124ª posição) .... 8008CFF3 00??
Modif. de item (125ª posição) .... 8008CFF4 00??
Modif. de item (126ª posição) .... 8008CFF5 00??
Modif. de item (127ª posição) .... 8008CFF6 00??
Modif. de item (128ª posição) .... 8008CFF7 00??
Modif. de item (129ª posição) .... 8008CFF8 00??
Modif. de item (130ª posição) .... 8008CFF9 00??
Modif. de item (131ª posição) .... 8008CFFA 00??
Modif. de item (132ª posição) .... 8008CFFB 00??
Modif. de item (133ª posição) .... 8008CFFC 00??
Modif. de item (134ª posição) .... 8008CFFD 00??
Modif. de item (135ª posição) .... 8008CFFE 00??
Modif. de item (136ª posição) .... 8008CFFF 00??
Modif. de item (137ª posição) .... 8008D000 00??
Modif. de item (138ª posição) .... 8008D001 00??
Modif. de item (139ª posição) .... 8008D002 00??
Modif. de item (140ª posição) .... 8008D003 00??
Modif. de item (141ª posição) .... 8008D004 00??
Modif. de item (142ª posição) .... 8008D005 00??
Modif. de item (143ª posição) .... 8008D006 00??
Modif. de item (144ª posição) .... 8008D007 00??
Modif. de item (145ª posição) .... 8008D008 00??
Modif. de item (146ª posição) .... 8008D009 00??
Modif. de item (147ª posição) .... 8008D00A 00??
Modif. de item (148ª posição) .... 8008D00B 00??
Modif. de item (149ª posição) .... 8008D00C 00??
Modif. de item (150ª posição) .... 8008D00D 00??
Sem som 80036F69 0000

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de item

00 - Spirit Light
01 - Fresh Bread
02 - Honey Bread
03 - Healing Potion
04 - Dragon's Potion
05 - Dew Drop
06 - Mint Leaves
07 - Heroes Drink
08 - Silent Flute
09 - Celine's Bell
0A - Replica
0B - Gian'ts Shoes
0C - Silver Amulet
0D - Golden Amulet
0E - White Wings
0F - Yellow Wings

10 - Blue Wings
11 - Green Wings
12 - Red Wings
13 - Black Wings
14 - Earth Orb
15 - Wind Jade
16 - Water Jewel
17 - Fire Ruby
18 - Eletal's Book
19 - Dark Goal Key
FF - Nenhum

NINTENDO 64
WINBACK

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1 ..... D013A6F4 00??
Master Bryan's Activator 2 P1 ..... D013A6F5 00??
Master Bryan's Dual Activator P1 D113A6F4 00??
Master Bryan's Activator 1 P2 ..... D013A6FC 00??
Master Bryan's Activator 2 P2 ..... D013A6FD 00??
Master Bryan's Dual Activator P2 D113A6FC 00??
Energia infinita para P1 .... 8017AABB 0064
Ammo infinita para Sub Machinegun P1
.... 8017AA9F 001E
Ammo infinita para Shotgun de P1
.... 8017AAB3 0008
Ammo infinita para Hangun de P1
.... 8017AAB7 0009
P1 ter Handgun com silenciador (com Ammo infinita) 801587C4 0009
Habilitar o modo Max Power 8015D417 0001
Ter todos os personagens .... 8115D412 FFFF
.... 8115D410 0003
Clips infinitos para Submachine Gun de P1
.... 801587C0 000C
Clips infinitos para Shot Gun de P1
.... 801587C1 0060
P1 ter C4 Explosives [Slot 1] 801587C3 0001
P1 ter Flashlight [Slot 2] 801587C5 0001
Habilitar Sub Machinegun para P1
.... 801587C6 0001
Desabilitar Sub Machinegun para P1
.... 801587C6 0000
Habilitar Shot Gun para P1 .... 801587C7 0001
Desabilitar Shot Gun para P1 ...... 801587C7 0000
P1 ter C4 Detector [Slot 3] 801587C8 0001
P1 ter Key [Slot 3] 801587C9 0001
P1 ter Card Key [Slot 3] 801587CA 0001
P1 ter Rocket Launcher (com Ammo infinita)
.... 801587CB 0004
P1 ter Max Clips (Submachine Gun & Shot Gun)
.... 801587CD 000C
P1 sempre ter lanterna 80179448 0001
Ammo infinita para Sub Machinegun para P2
.... 8017C41F 001E
Tempo sempre 00:00:00 .... 8110DD62 0000
Modificador de arma para P1 ..... 8017AAA8 00??
Modificador de tamanho para P1 . 8017AAAA 00??
Ammo infinita para Handgun de P2
.... 8017C437 0009
Ammo infinita para Shotgun de P2
.... 8017C433 0008
Modificador de arma para P2 ..... 8017C428 00??
Modificador de tamanho para P2 . 8017C42A 00??
Energia infinita para P3 .... 8017DDBB 0064
Ammo infinita para Handgun de P3
.... 8017DDB7 0009
Ammo infinita para Submachinegun de P3
.... 8017DD9F 001E
Ammo infinita para Shotgun de P3
.... 8017DDB3 0008
Modificador de arma para P3 ...... 8017DDA8 00??
Modificador de tamanho para P3 . 8017DDAA 00??
Energia infinita para P4 .... 8017F73B 0064
Ammo infinita para Handgun de P4
.... 8017F737 0009
Ammo infinita para Submachine Gun de P4
.... 8017F71F 001E
Ammo infinita para Shotgun de P4
.... 8017F733 0008
Modificador de arma de P4 .... 8017F728 00??
Modificador de tamanho para P4 . 8017F72A 00??
1-hit mata todos os chefes 811BE482 0000
P1 sempre com lanterna apagada 80179448 0000
Energia infinita para P2 .... 8017C43B 0064

Códigos para 4P Multi-Player

Modificador de fase .... 8016A499 00??
Modificador de partida .... 8016A497 00??

Códigos para pontos da partida [nota 1]

Vitória imediata para P1 .... 8113A0CA C350
Vitória imediata para P2 .... 8113A0CE C350
Vitória imediata para P3 .... 8113A0D2 C350
Vitória imediata para P4 .... 8113A0D6 C350
Pressione o botão Z para Turbo/caminhar por paredes [nota 2] D013A6F4 0020
.... 8117A17C 43C8

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de fase

00 - Aleatória
01 - Ground 1
02 - Ground 2
03 - Factory 1
04 - Factory 2
05 - Center 1
06 - Center 2

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de partida

01 - Death Match
02 - Death Match 2 VS 2
03 - Point Match
04 - Point Match 2 VS 2

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de arma

00 - Handgun
01 - Submachinegun
02 - Shotgun
03 - Rocket Launcher
04 - M16 com ammo infinita
05 - New Cooler Handgun
06 - Invisible Gun 1 com ammo infinita
07 - Invisible Gun 2 com ammo infinita
08 - Odd Inviso ShotGun com ammo infinita
09 - Cool Rocket Launcher com ammo infinita
14 - Silenced Handgun

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de tamanho

00 - Tamanho normal
01 - Menor que o normal
02 - Maior que o normal

Nota 1: esses códigos não funcionarão quando você escolher 'unlimited' como sua meta de pontos; nesse caso você simplismente começa com 50.000 pontos ao invés de 0.

Nota 2: para este código, segure Z para caminhar mais rápido que o normal. Para atravessar uma parede ou barreira, segure Z + → e pressione A para rolar para frente. Se você tiver sorte, poderá rolar pela parede, objeto, ou barreira. Isto também pode ser usado como um falso tipo de pulo da lua.

Se você for em uma borda mais alta e fizer o truque de rolar, você poderá ter um pouco de altura extra. Para descer, você precisa pisar em algo na mesma altura que você.

NINTENDO 64

VIGILANTE 8-2ND OFFENSE

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Enable Code (deve ser ativado)
.... F117D514 1000
.... F117D940 2400
Master Bryan's Activator 1 P1
.... D0209A14 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D0209A15 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D1209A14 00??
Ativar modificador de cheat1 8118F0F2 ????
Ativar modificador de cheat2 8118F0F0 ????

Dígitos que acompanham o código modificador de Cheat 1

0001 - Rodas grandes
0002 - Sem gravidade
0004 - Sem inimigos no Arcade Mode
0008 - Invencibilidade
0010 - Ver todas as seqüências finais
0020 - Mesmo carro no Multi-Player
0040 - Sem itens anexos nas rodas
0080 - ?
0100 - ?
0200 - Habilitar todos os personagens secretos
0400 - ?
0800 - ?
1000 - Três inimigos atacam simultaneamente
2000 - Modo Slow-Motion
4000 - ?
8000 - ?

Dígitos que acompanham o código modificador de Cheat 2

0001 - ?
0002 - Ação rápida
0004 - Suspensão alta

SAGA FRONTIER 2

MAIS UM RPG DA SQUARE CHEGA AOS EUA

O primeiro SaGa Frontier da Square foi, para muitos, um jogo questionável... Não interprete mal, as intenções da Square eram boas; eles quiseram fazer um game menos linear que permitisse ao jogador andar e fazer o que quiser. No entanto, SaGa Frontier dava ao jogador tanta liberdade que realmente não havia direção. De fato, havia vezes que você se encontrava totalmente perdido, e sem saber o que fazer. Bem, a Square tenta remediar tudo isso em SaGa Frontier 2, com um sistema de batalha mais complexo, melhores gráficos, lindas músicas e mais direção. Então o que há de errado com ele?

Todas as melhorias feitas em SaGa Frontier 2 são ótimas, particularmente comparado ao seu antecessor. O problema é que, ao invés de arrumar o esquema de exploração livre (que era a principal característica do game), a Square decidiu cortá-lo completamente, e basicamente tornou um game de "Escolha Sua Própria Aventura". Em SaGa Frontier, você podia alternar entre os locais e literalmente ir para qualquer área ou dungeon, independente dos níveis dos personagens. Em SaGa Frontier 2, no entanto, a Square trocou este sistema por uma interface de mapa com pontos predeterminados (como um Final Fantasy Tactics). A Square pensa que fez um favor para os jogadores, mas ao invés disso, foi quase um passo para trás. Ao longo do jogo, você só joga por cenário após cenário, e apesar do game ter um visual lindo, ele fica um pouco cansativo depois de um tempo. Parece algo como um jogo de estratégia baseado em turnos – menos a estratégia, é claro.

Apesar do arranjo e avanço de cenário mostrarem-se como decepções, SaGa Frontier 2 possui algumas coisas que deixarão os fãs de RPG entusiasmados. Para começar, SaGa Frontier 2 possui alguns dos mais belos cenários pintados à mão já vistos, e o som do game é igualmente maravilhoso. De fato, ele é quase como um filme da Disney... A apresentação geral do jogo é simplesmente tão bonita e atraente, para sermos honestos...

Uma das maiores melhorias de SaGa Frontier 2 está em seu sistema de batalha redefinido e suas opções de manutenção de grupo. A atenção para uso de arma ainda é essencial; no entanto, dificilmente você se encontrará batalhando por uma caverna porque não tem uma outra espada ou machado para equipar seu personagem. As armas não são a única maneira de matar um oponente – o sistema de Arts da Square permite a você aperfeiçoar as habilidades mágicas dos membros de seu grupo também. O sistema opera muito parecido com o de Final Fantasy Tactics – ele é especialmente atraente pois abre uma porta para aqueles que querem um pouco mais de controle sobre a personalização das forças e habilidades de seus personagens.

Infelizmente, SaGa Frontier 2 é um pouco decepcionante – não tanto quanto o primeiro SaGa Frontier, mas a falta de movimento livre do game foi uma mancada. Ainda assim, honestamente, aqueles que nunca jogaram o primeiro podem acabar amando SaGa Frontier 2... Seu enredo envolvente e sua arte amável devem agradar a maioria dos fãs do gênero. Por outro lado, se você é fã de mapas e exploração, você pode não gostar deste título. A sugestão? Alugue primeiro.

PLAYSTATION

SAGA FRONTIER 2

SQUARE ELECTRONIC ARTS - CD

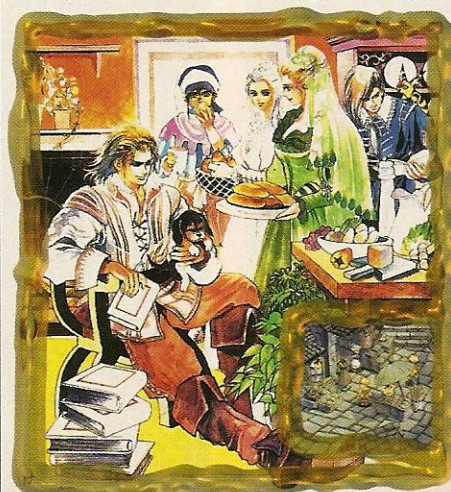
RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.8	INOVAÇÃO	4.2
SOM	4.7	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	4.6		

4.4

PRÓS
Maravilhosos cenários pintados à mão · Uma trilha sonora envolvente · Enredo medieval cativante · Sistema de batalha funcional

CONTRAS
Sistema de mapa sem liberdade · Falta de linearidade

プレイステーション

MARVEL vs. CAPCOM EX Edition

SERÁ QUE VALE A PENA?

Uma mistura que deu sucesso entre os personagens dac Marvel e da Capcom, pinta em versão americana para PlayStation — demorou muito!

Tendo muitos personagens da Capcom para escolher, a série *"Versus"* entre produtoras que está começando a pegar atualmente (tenda a chegada de SNK vs. Capcom), construiu uma nova reputação nos arcades, a qual está atraindo diversos jogadores. Em MvsC, como já fora visto nos arcades e no Dreamcast, o game apresenta uma jogabilidade rápida, precisa e de fácil acesso, permitindo a emenda de combos destruidores (o que possibilitou que a softhouse exagerasse em certos aspectos, como os combos que atingem acima de 25 hits!). Mas a marca característica de MvsC é a livre troca de personagens entre uma luta e outra, e até mesmo chamar toda a galera escolhida — lutadores e Special Partners.

Como era de se esperar, a versão PlayStation mostra suas fraquesas (deixando aquela velha manha alternativa de poder trocar de personagens durante a luta, mas o desafiante deve estar com os mesmos personagens que você, mas usando-os em ordem diferente para que a troca seja efetuada devido a falta de RAM). Aparentemente, a versão americana de MvsCEX Edition está praticamente igual à versão japonesa, mudando nos textos que estão em inglês

Na parte gráfica nada foi alterado, os lutadores 2D apresentam um frame rate com perdas gigantescas, mas ainda assim passáveis para aqueles que estavam esperando pela versão americana (dá pra acreditar que existem pessoas que esperam jogos de luta de arcades saírem em versão americana, mesmo tendo a versão japonesa disponível?), é obvio que o jogo não é tão rápido quanto o arcade. O som fraco, as batidas enjoativas são de vez em quando irritantes, por terem sempre as mesmas seqüências de falta de variação de ritmo.

A versão americana, assim como na versão japonesa, não poderiam deixar de trazer o acervo de personagens secretos e tudo mais — as dicas são praticamente as mesmas também —, como poder controlar o gigantesco Onslaught, sua primeira forma, e sua apelação extremamente elevada. Não há muito a dizer, a não ser que para aqueles que não se satisfizeram apenas com a versão arcade (mesmo não tendo a possibilidade de controlar o chefão), eis a chance de poder curtir o crossover da Capcom em sua versão americana.

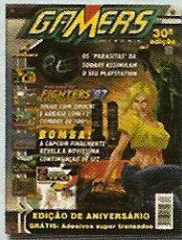
NA SOMBRA DE RESIDENT EVIL...

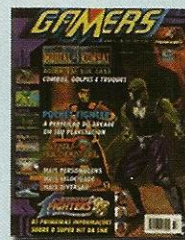
Vampire Hunter D é um game de ação e aventura, baseado na novela escrita por Hideyuki Kikuchi, e o Anime que o segue. Você encarna na pele de um caçador de vampiros chamado de "D", que é de uma linhagem resultada da mistura de humano com um vampiro, que foi contratado para resgatar uma jovem supostamente raptada. O visual do jogo é bem parecido com Resident Evil, usando polígonos para os personagens e cenários de fundo desenhados. A jogabilidade e o controle são bem parecidos também, contando com a adição de alguns movimentos extras. O personagem principal pode pular, se defender e abaixar-se, que mostra suas vantagens. Mas um dos problemas principais do jogo é, sem dúvida, o controle; você encontrará lugares que serão necessários pulos, e a desvantagem da jogabilidade tiram um pouco do clima. Pelo fato dos cenários de fundo serem feitos à mão, você irá se encontrar muitas vezes caindo em buracos meio mesclados. Você também encontrará inimigos que voam, e o botão de pulo apresentará muita utilidade ao longo do jogo (alguns dos inimigos voadores são resistentes, e exigem um pouco mais do que habilidade na hora dos pulos combinados aos ataques). Em algumas vezes, a agressividade e ousadia em querer se arriscar enquanto está atacando pode resultar em uma sova letal, mas ainda bem que o seu personagem pode fazer backflips quando pular e for acertado.

Armas não poderiam faltar, e quando não está segurando uma, o controle é exatamente igual ao de Resident Evil, mas quando está com uma arma em punho, o controle muda totalmente. Mas mudanças à parte, algo que não muito plausível a um game é o fato dos cenários poderem confundir facilmente, principalmente quando se chega em uma sala com várias portas iguais, mas que levam a caminhos diferentes. Mas isso se mostra realmente prejudicial quando se está lutando contra um inimigo — o ângulo de câmera pode mudar para o meio sem mais nem menos, dando todas as chances de você entrar numa fria.

Os gráficos em VHD estão meramente na média. As cenas em CG são maravilhosas, mesmo que não se comparem com outras CGs de outros títulos de PS. O único personagem detalhado é o próprio D, enquanto que os outros personagens e inimigos parecem ser um pouco quadrados e quase deformados. Os movimento de D ao embanhar / desembanhar a espada possui uma boa animação, diferindo-se muitas das demais que se mostram bem pobres. Por outro lado, o som é muito bom. Alguns efeitos são realmente legais, enquanto outros são apenas idióticos (digamos que no geral, o som do game dá muita mancada, falhando em deixar o ambiente adequado). Mas o pior é que a musica sofre com alguns slowdowns em certas cenas. E falando em cenas... algumas delas você pode cortar quando quiser, enquanto outras infelizmente são obrigatórias. O jogo possui uma trama linear e 3 finais, cada um escolhido por um critério dado durante o jogo. Se quiser ver um final diferente no jogo, tudo que terá que fazer é começar de um certo ponto gravado e obedecer ao critério que achar necessário para mudar o fim. Você também pode controlar outra personagem chamada Leila, mas por pouco tempo, algo parecido com o caso de Ada e Cherry na série RE. O tempo de jogo estimado é cerca de 10horas de jogo — bem menos do que se podia esperar. E para finalizar, pode-se dizer que este game é quase um clone de RE, e para alguns fãs do mesmo, este pode ser um game para manter o clima Survival em alta. De certa forma, este é um título que vale a pena.

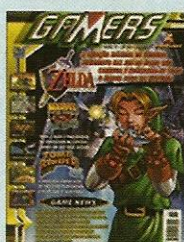
NÚMEROS ATRASADOS

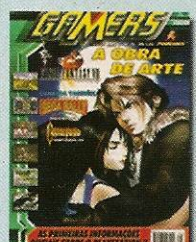
Cód.: RG 22 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30 Cada R$ 2,90

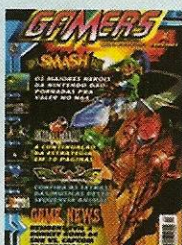
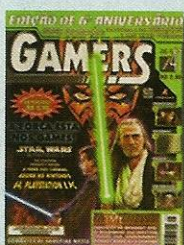
Cód.: RG 31 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32 Cada R$ 2,90

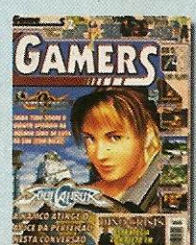
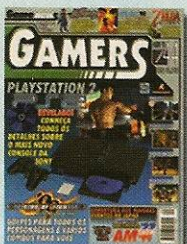
Cód.: RG 33 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34 Cada R$ 2,90

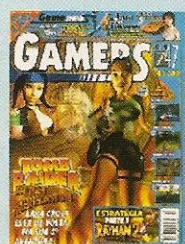
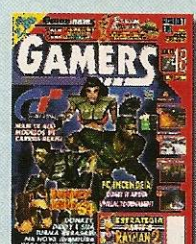
Cód.: RG 35 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48 Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

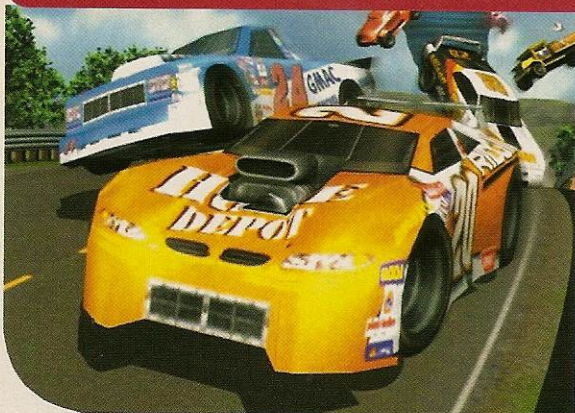
Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50	( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50	( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90	( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

NASCAR RUMBLE

O NASCAR RUMBLE LEVA O ARCADE DIRETO PARA SUA CASA

Acredite ou não, ainda há uma vaga para jogos de corrida para o PS. Mesmo após Gran Turismo 2 pegar o trofeu do melhor jogo de corrida (tirando algumas falhas técnicas), a quantidade de vagas para a diversão, jogos de corrida ainda está bem aberta. NR se encaixa perfeitamente um verdadeiro Arcade como nenhum outra em seu sistema.

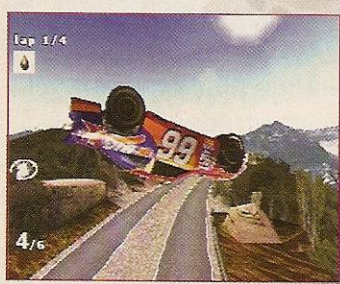
Jogabilidade

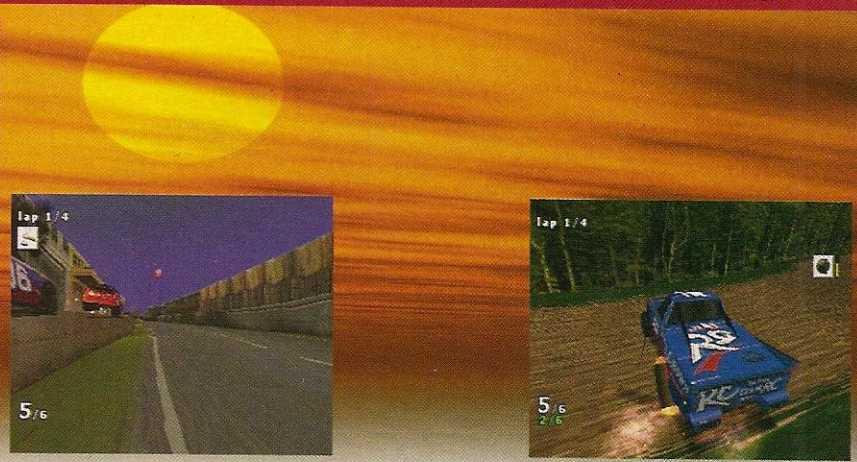
O Nascar que todos conhecemos (o qual alguns amam) é baseado no esporte profissional de corridas, conhecido pela sua alta velocidade em um circuito oval (Ok, tem que admitir, nós não conhecemos ninguém que ame ou goste de corridas Nascar). Mas não é sobre isso que vamos falar. Isso é o mais perto de SF Rush que o PS pode chegar, com alguns novos elementos salpicados para uma boa mistura. (SF Rush detonou no Ps por volta de 2 anos atrás). Estes carros ainda continuam poderosos na vida real, mas agora eles correm por 18 pistas por todo o continente, cada pista vem com muitos atalhos, power-ups e uma AI altamente competitiva. Mas a um ponto fraco nisso tudo, os carros. Ele passam através de paredes, cachoeiras e por tudo mais que aparecer pela frente. Todos os carros são legitimos d Nascar, todos com os decalques verdadeiros e etc. que misturam várias características como velocidade, controle, durabilidade e etc. Há também alguns caminhões estranhos da Nascar no game também. Eles podem derrapar, capotar e pular no ar. O jogo é realmente uma mistura estranha que trabalh em várias fases, a mais aparente nele é o senso de veloc dade. É muito rápido. O framerate parece rodar a 30 fp constantemente, e não importa quantos carros estão n tela, criando forças gravitacionais que são deliciosas par amantes de jogos de corrida. O que mais, o seu carro, nã importa qual você escolher entre os 30 (carros e cami nhões), tem a habilidade de acelerar com tudo. Eu poss dizer o quão gratificante é chegar de 0-90 em 3 segundos NR tem muitos cursos prontos para serem competidos Cada curso representa um local, e contém 6 pistas, iss significa que há 18 pistas, um belo número. Os jogadore podem correr em qualquer curso no modo Single Race mas no Championship eles devem ganhar 3 pistas de para continuarem (ou conseguirem uma melhor pontua ção nas corridas) para chegar a Gold Cup. Pegando Cup, você pode correr no modo "Legend" daquele local se vencê-lo você pode correr nesta área e com o se

carro, o que é legal, o que é sempre mais rápido do que está dirigindo. Pegando a Cup, também destrava uma pista de bônus, local ou dependendo da categoria de seu veículo.

Como dissemos antes, este não é um jogo Nascar comum. Não há circuitos ovais. Ou invés disso, todas as pistas são em terrenos originais, indo de estradas, ruas das cidades, pistas na praia e fazenda de porcos. As pistas são cheias de atalhos e caminhos surpresas ou o leva a novos locais, ou cruza os caminhos normais. Em alguns casos você deve correr alguns riscos para passar por eles, como ir a contra mão, casas, minas e caminhos perigosos.

Tendo dito todas estas coisas boas, uma das coisas mais problemáticas do jogo é o sistema de Power-up estilo Mario Kart. Os 11 Power-ups originais (que podem ser desativados) vão de Bad Gas (diminuem a velocidade de seus inimigos até Twister (joga o seu carro para o ar), Nitro (aumenta a velocidade), Big Rumble (transforma o seu para-choque em uma arma letal) e mais uns sete.

NR é uma mistura estranha de um jogo de corrida estilo arcade, que é bom, misturado à um jogo de kart que também é bom, mas juntos são como vinagre e óleo, não se misturam.

Graficos

Além do framerate bom, o jogo é bem feito e tem muitas pistas. Nem todas delas são muito boas que me faça apaixonar por elas. Mas da para se divertir com algumas, especialmente aquelas com muitos (air time). Visualmente o jogo parece um game com todos os problemas que o Playstation tem. É de algum modo, mas devido ao jogo se mover tão rápido, você difícilmente tem chance de ver jogos rodarem devagar e com muitos detalhes. Nós aqui da redação podemos ser preciptados, o jogo é muito bom, especialmente o design dos carros e os ambientes são maravilhosos é realmente um jogo muito bom, mas não da para ser comparado com um Gran Turismo.

O som

Uma das melhores coisas em NR é o som. Os motores rugem a uma altura contagiadora. Uma coisa é certa, nunca pensavamos que os barulhos dos motores poderiam causar tanto efeito. E com os Power-ups ativados, há eventos constantes como carros batendo nas paredes e uns nos outros. Um dos soms que causam mais efeitos é ouvir um carro que está vindo por trás de você. Não da para ter certeza de como a EA fez isso, mas quando um oponente chega por trás de você, é quase como se estivesse lá para ouvir. Outro aspecto que causou impacto, foi o anunciador. Ele é sempre hilário. Ele raramente perde uma, o tempo de suas chamadas é realmente rápido, mas se você prestar atenção, vai dar boas risadas.

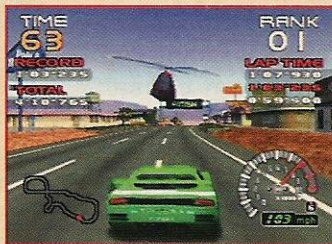
Como dissemos antes, este jogo é divertido para todo mundo. Os power-ups que não são muito bons, mas também a corrida é bem legal. E para os amantes de velocidade, este jogo é alucinante. Ou gostaria que ao invés de ter criado um sistema de Power Up, o time de produtores da EA, poderia ter focalizado mais os design das pistas e mais atalhos e saltos no ar seria mais emocionante. Há uma coisa que nós iriamos esquecer de mencionar, é a AI. Quando você está no meio dos levels mais para frente, a AI é muito esperta. Eles vem por trás de você e fica batendo na sua trazeira até que perca o controle rode, perdendo assim, sua posição. É claro que você é capaz de fazer a mesma coisa, mas o fato deles fazerem isso com você até que é legal.

Para jogadores que gostam de corridas rápidas estilo arcade, NR é um ótimo jogo para se comprar. Ele é grande, com muitas pistas legais e apresenta muito desafio. Nós adoraríamos ver este jogo chegar para o PS2. Não da nem para imaginar o quão legal ele seria.

RIDGE RACER 64

RR64

O MELHOR DA SÉRIE É DO N64!

Podemos dizer duas coisas sobre Ridge Racer 64: não apenas a Nintendo Software Technologies criou o melhor jogo de corrida para Nintendo, mas também conseguiu produzir o melhor de toda a série – não é brincadeira, RR64 é tudo isso.

Um pulo na série

Para uma estréia no N64, RR64 mostra como fazer as coisas direito, desde a jogabilidade inteligente até o fino ajuste e a polida aplicada em cada canto, literal e figurativo. A NST reconstruiu com sucesso a série Ridge Racer do ponto zero, pegando o que era bom e deixando ainda melhor. Mu tos esperavam – e desejavam errado – que a NS converteria o sólido R4 do PlayStation; ao invés di so, a NST voltou às raizes da série , Ridge Racer Ridge Racer Revolution, e deles expandiu para t das as direções, desde novos carros e pistas a novos e mais suaves gráficos.

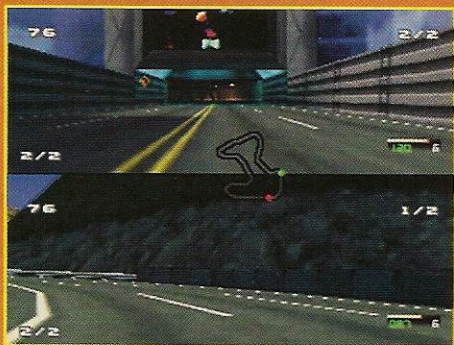
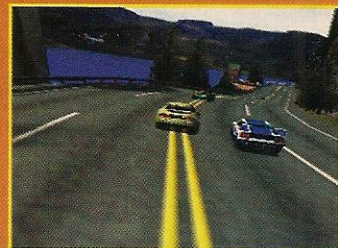
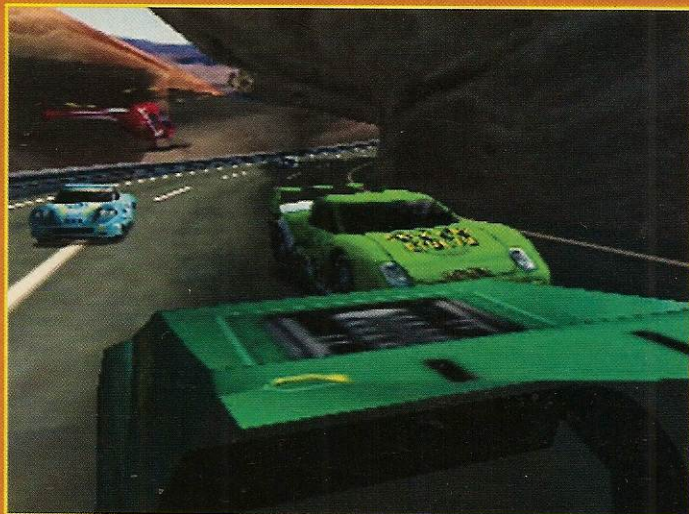
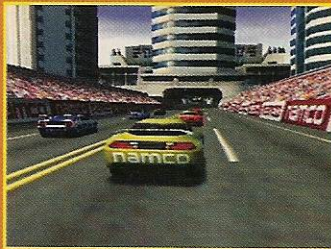
Ação de arcade

Este é um jogo de corrida de pura ação. A pr pria arquitetura é perfeita – e aqui vem a grande e tipulação – se você é um fã c Ridge Racer. Jogadores que pr

Multiplayer

4 Jogadores

ferem jogos de corrida no estilo arcade como Daytona USA ou os engraçados jogos de corrida de ficção científica que abundam no universo do N64 provavelmente vão gostar muito, porque a fórmula de Ridge Racer definitivamente é voltada para este público. Se você prefere a atmosfera de simulação de Gran Turismo ou World Driver Championship, no entanto, é mais provável que você queira ficar longe, porque este é o tipo de jogo que implora por uma ficha, que definitivamente deveria estar em uma casa de arcades.

Ridge Racer 64 emprega uma arquitetura física do mundo real modificada; os objetos se comportam quase como na realidade... com ênfase no "quase". As derrapagens são definitivamente mais firmes do que você esperaria de um carros real (um aviso – se você gosta de um controle firme, você com certeza vai preferir jogar com o direcional digital ao invés do analógico). Tentar tais derrapagens exageradas na vida real causaria sérios danos generalizados – mas é aí que os jogos de corrida no estilo arcade são supremos: sendo criativos com a realidade. Ridge Racer 64 consegue se sair muito bem neste departamento. Obviamente, os carros são dirigidos como se tivessem uma massa real, mas eles oferecem uma sensação de velocidade suprema – que você definitivamente não encontrará em Gran Turismo. Os fãs de corrida no estilo arcade geralmente jogam títulos de corrida no estilo Turismo por menos de dez minutos antes de jogar o controle no chão de desgosto e reclamar da falta de velocidade.

2 Jogadores

Pistas? Carros? Está tudo aqui!

Sim, a NST conseguiu reunir tudo neste jogo. Como sempre, há uma grande variedade de veículos para adicionar a sua garagem – se você tiver habilidade para ganhá-los. Tudo começa com quatro simples carros – nada particularmente demais – e logo que você começa a ganhar corridas de segunda fila ou os vários modos de Car Attack, você encontrará mais máquinas para utilizar. Alguns dos últimos carros são muito velozes, como o carro Blinky, inspirado no Pac-Man. Os melhores carros, no entanto, não são habilitados até que você realmente conheça cada metro do pavimento... e a recompensa é linda: o carro Ultra 64. Você vai querer esta máquina...

Um dos maiores lamentos do Ridge Racer original e sua seqüência direta era a falta de pistas; você corria em três pistas, em torno do mesmo cenário, e não importava o quanto excitante era conduzir o seu carro e a tecnologia primário do PlayStation, o cenário enjoava, e rápido. A NST incluiu

nove pistas em RR64, espalhadas através de três ambientes: Ridge Racer (modelado a partir do primeiro jogo), Revolution (as pistas de RRR) e as novas e exclusivos pistas Renegade que passam pela arenosa região sudoeste dos EUA. Obviamente, estas pistas também possuem a versão Mirror, o que resulta em mais asfalto para correr.

Um trabalho primoroso

Apresentação é tudo em Ridge Racer 64. Os gráficos facilmente fazem qualquer coisa já vista no PlayStation parecer uma vergonha, mesmo em resolução media (a NST tinha originalmente incluído um modo de alta resolução com o Expansion Pak, mas removeu-o porque um problema com o frame-rate interferia na ação da corrida – eles pensaram em tudo!). As texturas são super limpas, e as emendas e cantos serrilhados que estragavam as versões PlayStation foram apagados. Naturalmente, os detalhes são maravilhosos, desde a cachoeira na primeira pista até os carros que levantam poeira nos viadutos das pistas Renegade. A música, no entanto, é maravilhosa para um game de N64. Sempre que você coloca um novo cartucho, você provavelmente se irrita com os vergonhosos beeps e boops que compõem uma trilha sonora de Nintendo 64, mas nós temos que parabenizar a NST por fazer uma ilustre seleção de faixas que não soam como músicas ruins no formato MIDI. Espere até a "Galaga Pac Jam" entrar em

seus ouvidos... você não vai conseguir ficar parado, seu ritmo o dominará e logo você estará acompanhando as batidas com o pé.

É muito simples: RR64 não pode ser perdido por nenhum fã de jogo de corrida no estilo arcade. Qualquer seguidor d série está bem avisado para não deixar de adiciona este aqui para a sua coleção – mesmo que isso sig nifique comprar um Nintendo 64 só para poder jogá lo (ei, então você terá acesso a alguns dos melhore games neste assunto!). Se a Nintendo tivesse alg como isto junto com o N64 em seu lançamento, nó poderíamos ter visto algumas diferenças sensívei nos destinos. Um grande ponto para a Namco po fornecer um material de origem fantástico... mas n fim, deixar para a Nintendo aperfeiçoá-lo.

CUSTOM ROBO

UM VIRTUAL ON PARA N64?

Na primeira vista, certamente você pensaria nisso. Mas Custom Robo é uma mistura de Virtual On com um pequeno Armored Core. Foi uma maneira muito simplificada de se criar um game, e mesmo assim Custom Robo é um RPG no estilo de Virtual On que desembarca na plataforma de 64-bit da Nintendo. Produzida pela Marigul, subsidiaria da Noise, Custom Robo é um basicamente um RPG (você pode equipar seus robôs com armas, peças essenciais para uma melhor locomoção e velocidade) que tem uma linha básica de enredo (você é um estudante dentro, e tem de batalhar com outros para saber quem é o melhor e outras coisinhas mais...). Há opção de escolha que pode dar um sentido mais explicativo ao enredo, como o Story Mode e o Arcade mode. Através de uma série de batalhas sucessivas, você irá se encontrar e competir com inúmeros estudantes, e todos eles lutam apenas pela diversão do desafio ou alguma rivalidade. Derrotar cada estudante permite que você possa pegar outras partes dos robôs destruídos, como armas-dragão, bombas gigantes e etc. Cada robô deixará uma ou duas partes que você pode aproveitar para o seu, mas raramente todas as peças deixadas são reaproveitadas. Se você está se preocupando em detalhes, não há problema! Se for por causa de peças, você irá lutar com mais de 30 oponentes, e lá pelo fim do jogo, você terá uma grande variedade de itens.

A jogabilidade nos modo de exploração, mostra personagens em SD (Super Deformad) correndo por um cenário de fundo 3D — mesmo que estes cenários, na maior parte, fiquem em lugares parados com uma perspectiva menor que dificulta um pouco o desempenho. Por outro lado, os aspectos de RPG rodam a 60 fps, tornando a movimentação do game ficar muito boa e tornando a ação muito mais divertida. As arenas de luta são o que contam, e a jogabilidade aqui é muito boa, tanto quanto muita gente poderia esperar, mesmo usando o direcional analógico para todo o trabalho. O botão **A** usa sua arma principal, enquanto o **B** lança suas bombas secundárias — geralmente uma granada ou algo do gênero —, enquanto que o botão **Z** usa canhão em seu ombro. A utilidade do botão **R** é de usar o Jetpack, permitindo que você possa deslizar e se esquivar, enquanto que os botões que compõe o **C** (▲▼◀▶) servem para ataques mais próximos, e dar socos.

As arenas de batalha variam bastante e apresentam um monte de obstáculos que podem agir a favor ou contra você. Quanto mais longe for no game, mais arenas vão ser destravadas, e elas poderão ser usadas no modo Multiplayer — contra amigos ou computador. Você deve ser um bom estrategista e saber montar ataques e escapadas rápidas para poder dominar. Alguns inimigos são grandes e fortes, mas pesados e lentos, enquanto outros são rápidos e levemente equipados. As opções estratégicas podem ser configuradas por uma tela antes da batalha, que permite escolher armas e até testar armas numa arena virtual. O som é uma mistureba só, trazendo um dos efeitos de robôs mais legais que já se viu em um jogo do gênero. Os combatentes de Custom Robo tem uma ampla escala de sons de Jetpacks, tiros e barulhos de lançadores de mísseis, sons metálicos e todos os tipos de efeitos de explosão são legais. Mesmo que o game não ofereça nenhuma novidade ou inovação referente ao que já fora visto em termos de batalha de robôs, ainda assim é uma boa pedida para se divertir com os amigos (mesmo o jogo sendo japonês).

NINTENDO 64

CUSTOM ROBO

NOISE / MARIGUL - N/A

LUTA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	2.6
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.3
CONTROLE	4.1		

3.8

PRÓS
Bem divertido jogar no Multiplayer. Variedade de armas e acessórios. Exige estratégia

CONTRAS
os gráficos ainda poderiam ficar melhores, assim como ter algumas coisas mais acrescentadas

MAIS AÇÃO, MAIS SUSPENSE, MAIS TECNOLOGIA. A EVOLUÇÃO DE UM GÊNERO...

Você vê um zumbi, certo? Saque a sua handgun (de preferência totalmente carregada com 15 tiros) e atire no cara até que ele vá para trás cambaleando. Então chegue perto dele e atire mais duas ou três vezes, mandando-o para o chão. Ainda não acabou. Vá até o monte de carne e sangue, mire sua arma para baixo, e atire. Atire. ATIRE!... Até que ele, num gesto de agonia, levante o seu rosto e volte a cabeça para o chão. Uma poça de sangue vai cercar seu finado inimigo (e a misteriosa música normalmente irá parar também), indicando que você acabou de adquirir o título de matador de zumbis.

Com esta lição em mente, Biohazard – CODE: Veronica deve ser fácil, certo? Uhh... não. O problema é que os zumbis gostam de trabalhar em conjunto. Com certeza, acabar com um morto-vivo não é problema, mas quando você está rodeado por três ou quatro, isso será um grande problema, especialmente quando um ocasional zumbi caminha até você mais rápido que os outros, acabando de vez com o timing dos seus disparos.

E há também os caras com braços elásticos, conhecidos como Bandersnatches. Estes caras recebem tiros como geléia, e eles têm o alcance e a velocidade (e o número) daqueles caras da NBA. Corra pela sala, e eles vão esticar seus braços para a parede oposta, agarrando-se nela para chegar até você. Suba as escadas para um andar diferente, e então eles irão alcançar o cercado acima, subindo e chegando na sua frente. Então você corre de volta escada abaixo, esperando escapar sem levar um acerto. Negativo! Os Bandersnatches gostam de pular de grandes alturas também, cortando você antes que chegue a qualquer lugar. Se escolher derrubá-los, boa sorte ao usar a sua arma básica. Eles vão acertá-lo com seus longos braços a cada dois tiros... e serão necessários cerca de doze tiros para derrubá-los.

Você terá que usar uma das outras várias armas encontradas no jogo, como as flechas de fogo ou as armas duplas, que permitem a você empunhar duas armas ao mesmo tempo , para acabar com estes caras. Não que todo o poder de fogo será gasto apenas com esta forma de inimigo, no entanto. Você também encontrará Albinoids, pequenos peixes elétricos que ficam no nível do chão, dando choques em qualquer um que encostar neles. O lança-granadas ajuda a acabar com estes inimigos. E os chefes... estes caras precisam de mais do que isso. Você está lutando com um oponente particularmente brutal em um avião de carga onde a comporta traseira está aberta. Atire

DREAMCAST

BIO HAZARD CODE: VERONICA

CAPCOM - 2 GDS

SURVIVAL HORROR - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	3.6
SOM	4.2	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.4		

4.3

PRÓS
Suspense, medo, sustos... Gráficos em tempo real. Três personagens para escolher. Modos de jogo secretos

CONTRAS
Problemas insignificantes com a câmera, controle e resolução de puzzles

Cenas de tirar o fôlego

uma granada. Nada bom. Atire outra. Nada bom. Hummm... Aperte o botão na parede à esquerda. A carga atinge o chefe e – BAM – joga ele para fora do avião.

Como você pôde ver, a primeira versão original de Biohazard para Dreamcast tem zumbis. Tem armas. E tem muito mais que isso. Desde o novo estilo gráfico, até as cenas dramáticas de cinema, até os outros vários benefícios do hardware de próxima geração da Sega, CODE: Veronica consegue levar a série Biohazard para a próxima geração de várias maneiras, enquanto ainda mantém-se na fórmula clássica usada para fazer as versão anteriores de PlayStation.

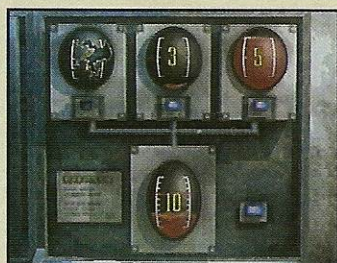
O novo estilo gráfico certamente é a maior (e a mais apreciada) mudança. Com CODE: Veronica, a Capcom fez uma mudança para 3D em tempo real total tanto para os cenários de fundo quanto para os personagens, ao contrário dos cenários estáticos pré-renderizados dos games anteriores. Esta mudança traz consigo tanto potencial para benefício da série, mas se fosse feita incorretamente poderia facilmente acabar arruinando o jogo (veja a versão japonesa de Blue Stinger). Ainda bem que a Capcom soube usar estas mudanças para o bem.

Aquelas desagradáveis pausas entre as mudanças de cena se foram. Quando a câmera troca entre os pontos de vista, a mudança é súbita, sem nenhuma interrupção no jogo. Não é para dizer que tudo o que a câmera faz é trocar entre as posições predeterminadas no jogo. Como em Dino Crisis, a câmera se move, acompanhando-o enquanto seu personagem cruza a sala, e seguindo o seu personagem por trás quando está em um corredor. Na verdade há apenas algumas áreas onde a câmera continua parada sem o menor movimento. A câmera está sempre estrategicamente colocada, e seu movimento não cobre o campo de visão, escondendo aquilo que deveria ser visto. Há um pequeno problema nesta área, infelizmente, assim como nos outros games de Biohazard; um inimigo ou um tiro de arma mandará você para trás um pouco, forçando a câmera a mudar subitamente, deixando você confuso quanto ao seu paradeiro ou dos inimigos (além de arruinar o que era uma cena dramática). Tomara que nas futuras continuações da série, a Capcom faça uma câmera mais dinâmica que não seja baseada apenas na posição, mas também na situação (então, se você for jogado para trás, a câmera ainda estará mostrando a mesma área, independente do fato de que em qualquer outra situação, você veria a cena de uma perspectiva diferente).

O mundo inteiramente 3D, também permite que o jogo apresente cenas de cinema em tempo real, com o sistema gráfico do jogo, sem precisar usar as famosas cenas em CG pré-renderizadas (apesar de haver algumas destas no jogo também). Você caminha para uma porta, esperando sair, quando de repente, o jogo muda para um modo de cinema, mostrando uma conversa entre os personagens, completo com ângulos de câmera que você poderia esperar de um filme. Os magos da Capcom refizeram os modelos faciais dos personagens para estas cenas, e eles têm a sua própria coleção de rotinas de animação facial. Você pode realmente interpretar o que um personagem está sentindo em qualquer momento durante uma das cenas apenas baseado nos movimentos dos olhos. Sabe o chefe que Claire encontra no avião? Bem, você deveria ver a expressão de medo no rosto dela quando o chefe faz a sua aparição. Muitas destas cenas têm drama e ângulos de bom trabalho de câmera o bastante para pôr em cheque até o poderoso Shenmue. Você ficará completamente chocado quando Steve Burnside entrar em cena para resgatar Claire no início do game, em uma cena com influências de Matrix.

No geral, os gráficos, no jogo ou no modo cinema, apesar de não ser tão tecnicamente brilhante quanto Shenmue ou Soul Calibur, ainda assim é impressionante. O jogo roda a 60 frames por segundo, e isso com efeitos de luz de cores diferentes que afetam os personagens e os ambientes. Os modelos do jogo para os personagens e inimigos estão muito mais detalhados do que os vistos em Biohazard anteriores, especialmente quando o assunto é face e animação. Quando a câmera dá um zoom, no entanto, você pode ver emendas horríveis nos corpos e tudo fica um pouco embaçado. Os ambientes também são uma caixinha de surpresas. Muitas áreas do jogo parecem incríveis, com pequenos detalhes, como potes sobre as mesas ou pequenos insetos rastejando em volta. Infelizmente outras áreas são de construção simples e têm um efeito de névoa que às vezes parece intencional (para criar uma atmosfera de suspense), mas outras vezes parece que foi usado para esconder limitações de hardware (para não mostrar o clipping, a construção de objetos poligonais). Muitos dos vários efeitos do jogo feitos de maneira descuidada, como o fogo pixelado que aparece logo no começo. Independente destes pequenos problemas, a Capcom e a Sega fizeram um grande trabalho trazendo o primeiro Biohazard totalmente em 3D.

Logicamente, os gráficos e cenas de cinema beneficiam a série de muitas outras maneiras além de apresentar um visual bonito. Biohazard é essencialmente sobre assustar, causar medo, temor, pânico, sustos... e a Capcom usou o poder adicional do Dreamcast, juntamente com o seu próprio know-how na área (que não é pouco!), para encher o jogo com momentos assustadores o bastante para botar medo até em Nemesis. Não há nada mais assustador do que ter uma câmera seguindo Claire por trás, então, enquanto ela sobe um lance de escadas, repentinamente focaliza-a por cima em uma curta cena revelando um castelo assustador ao longe. Abra uma porta usando um card key, e a câmera irá deslizar para a perfeita posição para mostrar um zumbi saindo da nova sala, seguido por um pequeno momento mos-

trando a reação de Claire. Com certeza, o jogo poderia meramente alternar as visões como nos games anteriores, mas a transição rápida e suave adiciona muito ao momento. O melhor de tudo é que há muitos destes momentos brilhantes no jogo. O seu coração vai pular pela garganta diversas vezes durante o jogo; a não ser que tenha nervos de aço – e mesmo assim, você vai querer manter as luzes acesas quando estiver jogando.

E ainda nem mencionamos as áreas do jogo onde você pensa que algo maléfico vai aparecer e aplicar-lhe um belo susto, mas nada acontece. Se você jogou o demo que acompanha Biohazard 2 Value Plus, você vai se lembrar da cena onde um zumbi é arrastado para baixo do abrigo. Quando você corre para a saída, você acha que algo vai acontecer – mas nada acontece. Muito do game é assim, e feito corretamente, já que o game seria muito previsível se algo assustador aparecesse em cada canto. A Capcom realmente brinca com você, quando você ouve a batida do coração de Claire enquanto ela lentamente abre uma porta. Será que algo assustador vai aparecer assim que você entrar? Talvez sim, talvez não... A sua dúvida é a mesma de Claire.

Estas áreas de apresentação são de máxima importância para a série Biohazard, já que elas são o que mantém você grudado no jogo. Em fato, apenas baseado nos avanços na área de apresentação, CODE: Veronica é melhor definido como a próxima geração da série, não obstante o fato de que muitas outras áreas permanecem praticamente idênticas ao que é encontrado nos games anteriores.

Sim, ignorando as novas criaturas e armas adicionadas, este é o Biohazard que todos nós conhecemos e amamos (e, ocasionalmente, odiamos). O jogo possui muito mais eventos que antes, e logo quando você pensa que está perto do final, você vê a mensagem para colocar o segundo disco. No entanto, todos aqueles familiarizados com a série estarão em casa aqui, pois ele vem com a mesma música, mesmos efeitos sonoros, e todas aquelas animações de portas entre as salas que ajudam a dar um suspense. Você tem múltiplos personagens novamente, agora tomando o controle de Claire Redfield, seu irmão Chris, e o novato Steve Burnside (não o subestime pela sua aparência afeminada, ou sua semelhança com Leonardo DiCaprio; quando você ver este cara em ação, você lhe dará os parabéns). O enredo na série Biohazard é sempre legal, com eventos dramáticos, mas ele é contado num estilo de filme "trash" que a Capcom aparentemente tenta alcançar com a série, completo com diálogos pobremente escritos que são falados em inglês por dubladores que ainda não têm grande experiência. É a mesma coisa aqui, apesar de CODE: Veronica se beneficiar do novo poder cinemático. Você provavelmente deve esta acostumado com esta sensação de filme "trash" da série, então isso não deverá ser problema.

O que pode não acostumar, no entanto, infelizmente, é a sensação ineficaz do controle sobre os personagens. O esquema de controle de Biohazard sempre fez com que os movimentos e tiros ficassem difíceis, e nada mudou em CODE: Veronica. É surpreendente que a Capcom não tenha aproveitado a função analógica do controle do Dreamcast de forma funcional para fazer movimentos mais precisos e eliminar assim a necessidade de um botão de corrida. Você pode usar o direcional analógico, mas isso não oferece nenhuma vantagem sobre o digital. Infelizmente, o game joga você em situações onde o esquema de controle torna algo sobre-humano a tarefa de evitar ser atingido, mesmo com a inclusão da virada de 180 graus encontrada em Biohazard 3 e Dino Crisis. Conseguiu algo para fazer seu personagem carregar duas armas ao mesmo tempo? Parece legal, mas você não tem controle suficiente sobre a direção em que uma arma está apontando em relação à outra, limitando a utilidade deste novo elemento. O sistema de controle precisa receber velocidade em lançamentos futuros.

Além disso, o jogo funciona exatamente como outros games de Biohazard, com a jogabilidade concentrada na resolução de seqüências de puzzles planejados. A Capcom poderia ter um pouco mais de tempo planejando esta área, já que às vezes você é deixado em um processo de tentativa e erro para progredir. Isso pode ser muito frustrante quando você tem um medalhão azul, e não consegue imaginar onde poderia usá-lo. Ao fazer o caminho de volta desesperado, você encontra um lugar óbvio para colocar o medalhão, mas esta é uma área onde você não esteve pelas últimas cinco horas. Alguém supostamente se lembraria de algo assim? Talvez o desenrolar da história levando o personagem de volta para lá fosse um caminho melhor.

Mas estes são problemas que podem ser ditos sobre todos os outros games de Biohazard. Quando você considera tudo o que CODE: Veronica faz para avançar no gênero Survival Horror, você nem vai se lembrar destes problemas.

Modo de Jogo Secreto: visão em primeira pessoa

SONIC THE HEDGEHOG: POCKET ADVENTURE

SONIC SEMPRE DEU MUITA DIVERSÃO

Antes do Neo Geo Pocket Color ou do Game Boy Color, havia o Sega Game Gear. É claro que o Game Gear comia muita bateria, mais que um gordo faminto num rodízio e além de não poder usar sprites tão rápidos como os pockets atuais. Mas você pergunta, qual o jogo que detona no Game Gear? Sonic, é claro. O pequeno porco espinho azul fez a sua primeira aparição nos games de mão a um tempo atrás e rapidamente se tornou o melhor jogo do Game Gear. E agora, a questão da hora é esta: Será que Sonic conseguirá fazer o mesmo no Neo Geo Pocket Color?

A resposta é: Absolutamente sim! O NGPC não trouxe apenas as riquezas que o GBC tem, mas com títulos como Sonic The hedgehog Pocket Adventure, você deve estar louco em não deixar passar este de sua coleção. O que levará você a comprar faz este cartucho de NGPC? Primeiro de tudo, PA é baseado na versão de Sonic 2 do Sega Genesis – talvez o melhor game de plataforma que já chegou aos sistemas de 16 bits. Este clássico do Genesis com excelente design principalmente dos levels, um modo de 2 jogadores, com adição de Tails, é um dos jogos favoritos aqui na redação, se não de todos os tempos. A versão do NGPC vem com um modo de 2 jogadores (há um cabo de link para os rounds de bonus).

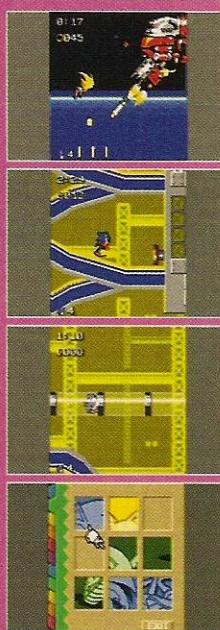
A fórmula que sempre deu certo

Não está familiarizado com a fórmula 2D de Sonic? Mais que vergonha hem? Mas todo mundo já sabe, provavelmente há uma pequena porcentagem em relação aos jogos feitos para Playstation, vamos te dar uma idéia rápida. Você é Sonic, um porco espinho de cabelos espetados com atitude e você deve pegar o máximo de anéis que poder para derrotar o malvado Dr. Robotinik. Parece simples demais né? Bem, é sim, e é isso que faz do jogo tão legal: a simplicidade. Nenhuma chave vermelha para achar, nenhuma história irritante; apenas pureza e jogabilidade pra lá de excelente. A versão do Sonic para o NGPC capturou bem esta simplicidade e quando você de repente está em uma viagem demorada, este é uma boa pedida.

Novos modos

Este novo Sonic também trás algumas novas características de tirar o fôlego, elas adicionam um pouco mais de tempero para a sua aventura de bolso. O modo puzzle é um clássico: pura diversão. Uma outra adição é um modo divertido, aonde você e um amigo seu podem se juntar em dois NGPC e jogar a fase de bonus pseudo 3D. O modo link, muito parecido com o modo puzzle é basicamente a mesma coisa. Mas se você tem um amigo que tem um NGPC, de uma jogadinha no modo Link.

Finalizando

Lembrasse que muitos games do estilo plataforma está para sair no NGPC. Faça um favor a você mesmo: compre um NGPC (se já não tiver) e uma copia do Sonic, você não se desapontará.

GALS FIGHTER

LUTA SÓ DE GAROTAS

Se o Neo Geo Pocket quer fazer sucesso, ou apenas ganhar um lugar real em sua luta contra o Game Boy, requer então muitos jogos que é um tanto grande quanto variada. Ser um gigante no mercado dos games é algo que realmente leva tempo. Mas variação é algo pela qual a SNK não é muito conhecida e Gals Fighters realmente prova isso.

Só as boasudas

GF é um game de luta só de garotas, e deve-se determinar a rainha das lutadoras de uma vez por todas em Gals Fighter, e só para lembrar, o game contém personagens femininos de outros títulos da SNK também. Os personagens incluídos estão a Mai, Shermie, Whip, Shiki e Iori. Sim, sabemos, Iori é um homem, mas ele não gosta de Miss X, a chefe do jogo. Uma boa porção destes lutadores apareceram em outros jogos do NGP, e na maior parte, sprites e animações foram reaproveitadas. Muito parecido com outros personagens do sistema, GF tem uma enorme coleção de itens que são abertos durante o jogo. Aqui, os itens fazem coisas como deixar no máximo o seu medidor de power, lhe dar uma vitória automática ou criar vários outros efeitos.

NEOGEO POCKET COLOR

GALS FIGHTER

SNK - N/A

LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.1	INOVAÇÃO	3.2
SOM	4.5	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	3.5		

3.9

PRÓS
Uma boa diversão. Música padrão da SNK

CONTRAS
Não trouxe nada de novidade. Jogabilidade um pouco lerda

Nada de especial

A luta é, como você já deve ter adivinhado, igual a muitos outros jogos de luta do sistema. Você pode fazer, counters, reversals e super combos. Há um novo efeito gráfico que faz com que o jogo se destaque um pouco dos outros jogos de luta: quando você vence seu oponente com um super combo, algumas fotos de tela inteira brilham, normalmente mostrando lutadores do The King of Fighters em poses diferentes. Muito estranho, mas muito bonito também.

O som

O som é bom, e a música é o que você espera de um jogo de luta da SNK. GF não é um jogo ruim. Infelizmente, também não é um jogo original e por causa disso é um pouco difícil de recomendar este jogo para qualquer um que não for extremamente fã das lutadoras femininas da SNK, ou alguém que estava esperando impacientemente para ver Iori. Se você quer ter um jogo de luta para o sistema este deve ser SNK Vs. Capcom: Match of The Millenium, que acaba com GF de todos os modos imagináveis, da seleção de personagem às opções do jogo.

PUBLICADO: Microsoft
JOGADORES: 16
GÊNERO: Simulador
LANÇADO: 02/02/00
WEB SITE: www.microsoft.com

GRÁFICO:	3.5
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 166, 32MB RAM, 420 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 500 MB de Hd, CD-ROM 24x

Este simulador de vôo para civis é apenas para destruir e queimar

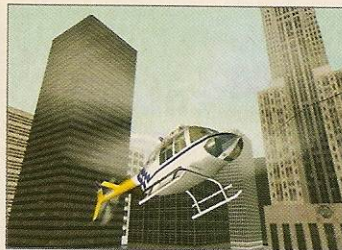
Você sabe como instalar o Microsoft Windows e como através dos anos ele se tornou uma grande bola de neve cheia de códigos, com drivers, updates e unistals. Há algumas coisas novas em Flight Simulator 2000, mas parece ser apenas um complemento, mais nada. O maior simulador de vôo de todos os tempos (ele vive regularmente entre os 10 títulos mais vendidos do PC), então isto aproveita um considerável favoritismo. Você sempre pode achar cenários adicionais e aviões na internet. A Microsoft sempre tem um olho para as compatibilidades, então um monte de coisas das versões anteriores irão funcionar nesta aqui.

Um manual de tirar o folêgo

Logo de começo, FS2000 vem com um manual excelente, glossário e índice. O manual não serve apenas para uma boa ajuda, mas também serve como um tutorial para as missões, espertamente feito como uma escola de vôo que destrava novas fases quando você progride. Há um texto extensivo no manual escrito por alguém de nome Rod Machado, que é conhecido como um instrutor de vôo renomado, professor em aviação e humorista.

Uma verdadeira aula de pilotagem

Se você quiser saber das complicações e loucuras da aviação civil, este é o simulador que irá te ensinar. De simples manobras até as mais complexas, estes tutoriais são os melhores que já vimos.

A arte da navegação por radares VOR era uma coisa que você certamente não gostava muito, mas o Sr. Machado pensando nisso, dexou-o mais fácil de se aprender. É muito ruim que estas boas lições estejam em um jogo tão ruim. Com exceção de alguns betas que rolavam por ai, nunca vimos gráficos serem tão ruins. É impossível capturar o sentimento de voar quando a framerate dá muitas mancadas. Mas mesmo com uma super máquina (PIII 550, 128 MB, TNT2 card com 32MB de Ram, por exemplo), você ainda vê falhas. Quando você vira o seu avião ou muda de visão para fora da janela, o jogo pausa e começa a carregar o novo cenário. Em algumas vezes na visão externa, não aparecem algumas texturas no avião e você se encontrará voando em um avião totalmente cinza e sem pintura.

O que a Microsoft fez?

FS2000 mantém o mesmo sentimento das versões anteriores do jogo. Qualquer um que já jogou um FS pode jogar este sem qualquer problema e se sentirão em casa, saindo do cockpit de uma Cessna 182 junto com a rota 36, Meigs Field de Chicago, uma rota familiar para as pessoas que já jogaram a versão anterior. A interface não mudou muito, oferecendo uma ajuda online maravilhosa, incluindo dicas para tudo quanto o que é coisa. Finalmente incluem alguns aviões comerciais, incluindo 2 Boeings e um Concorde da British Airways. Enquanto que o Concorde é uma boa adição, é de algum modo tedioso, requerendo balancear seu carregamento de combustível para alcançar a velocidade máxima. Há um modo que faz com que qualquer piloto esqueça o realismo e saia pilotando um avião delicado como o Sopwith Camel sem medo de perder o controle. A Microsoft parece ter colocado mais um monte de cenários, pois eles colocaram muitos cenários em alta resolução de muitas regiões neste pacote. Eles estão no entanto oferecendo duas versões de FS2000 , uma edição regular e uma edição profissional. Esta última versão contém mais dois aviões e 6 cenarios. O esforço cínico para arrecadar mais dinheiro de pessoas que gostam de simuladores mais sérios é patética. É realmente ruim este FS2000.

GANGSTERS

PUBLICADO: GreenLeaf
JOGADORES: 16
GÊNERO: Estratégia
LANÇADO: 10/12/99
WEB SITE: www.greenleaf.com.br

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

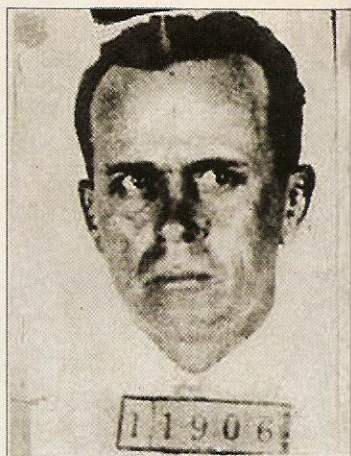
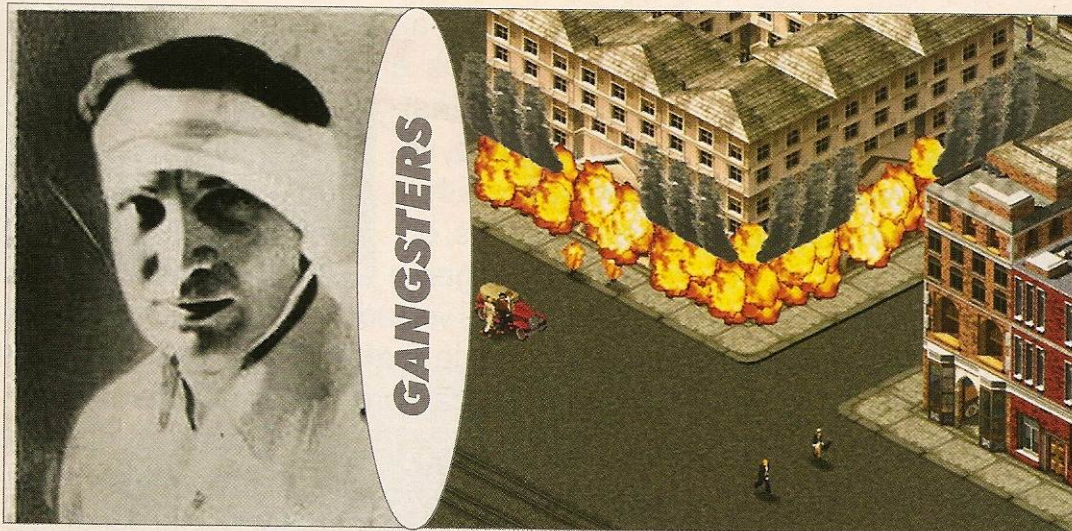
Mínimo: Pentium 166, 32 MB RAM, 10 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 100 MB de HD, CD-ROM 8x

GreenLeaf, em parceria com a Eidos, lança o desafiador Gangsters

Marcando ainda mais a sua parceria com a Eidos, uma das maiores publicadoras de software de todo mundo, a GreenLeaf traz aos gamemaníacos brasileiros um game totalmente hollywwodiano: Gangsters.

Tudo igualzinho ao cinema

Sucesso total no cinema mundial, Al Capone e seus amigos "carcamanos" inspiraram a Eidos, conhecida por seus projetos revolucionários, em pegar o melhor da vida dos gangsteres e colocar em um jogo de estratégia recheado de muita ação e visão isométrica 2D, que permite ao jogador um maior controle sobre tudo o que está acontecendo na cidade. Possibilitando inclusive, olhar por dentro de prédios e estabelecimentos comerciais. Diferente de outros games de estratégia e administração, em Gangsters não existem elementos perdidos ou sem conexão com a história, além do jogador poder controlar mais de 100 gangsteres na

organizaçãocom cenários de extremo realismo e gráficos ricos em detalhes.

Organizar gangues não será facil

Os fãs de Al Capone que sempre quiseram ser um verdadeiro gangster, terão a oportunidade de testarem seu raciocínio em um game diferente, intenso e cheio de detalhes para que administrem, tal como se eles fossem chefões de verdade. Organizar uma gangue, lutar pelo poder e lidar com os adversários é uma tarefa complexa e emocionante. que agora terão a chance de encarnarem o "Chefão" em uma cidade ao estilo da Chicago dos anos 20, chamada de New Temperance. Cheia de prédios, carros e todos os referenciais de uma cidade de verdade, com pessoas passeando pelas ruas e cuidando de seus afazeres e empresários tocando seus negócios. Esta cidade reserva aos seus jogadores, agora no papel de homens de negócios, momentos de tensão entre gangues rivais.

New Temperance Post

GANG WARFARE COMES TO TOWN!

CITY IN CORRUPTION SCANDAL AS PROHIBITION TAKES HOLD.

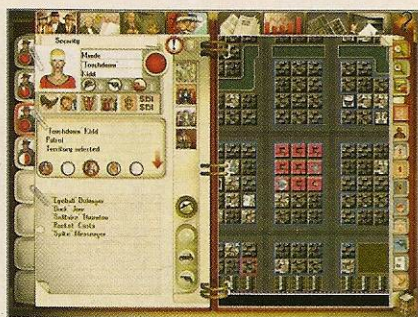
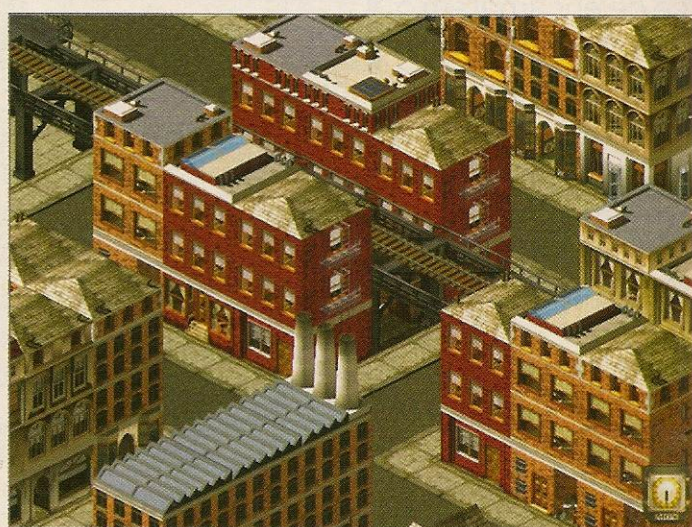
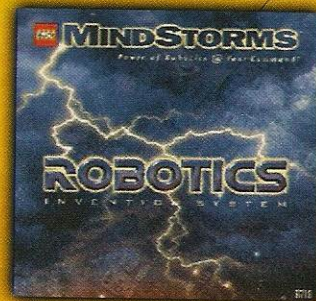
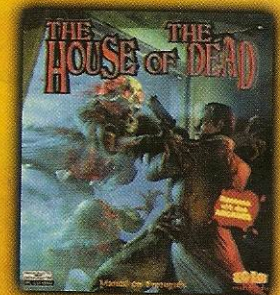
O jogador deverá construir sua gangue e seu império de negócios, a fim de dominar a cidade. Para isso deverá derrotar três outras gangues atuantes na cidade e evitar ser preso pelas autoridades. É lógico que para se manter como dono da cidade devem ser precisos, levando em consideração que a concorrência cresce a cada segundo e que seus oponentes utilizam golpes muito baixos para subir na vida. A dica para evitar se perder neste mundo onde a lei é feita pelos próprios jogadores, onde é preciso saber exatamente quando utilizar a força e quando utilizar a diplomacia, como melhor saída. Mas, se mesmo assim alguns sujeitos insistirem em perturbar a paciência, o jogador poderá "dar fim" aos traidores no melhor estilo italiano.

Uma boa interface

A interface do jogo é um convite aos mais audaciosos estrategistas de plantão. Existem diversas janelas para poder se trabalhar com facilidade. Porém, tudo, desde as ordens à seus

subordinados, passando por contratação de novos membros até a elaboração de rotas de distribuição de bebidas e aquisição de novos veículos e armas podem ser realizados de maneira rápida e eficaz, a partir do momento que o jogador já estiver habituado a utilizar os diferentes menus existentes no jogo.

Sim Sr., é uma ordem

A grande diversão fica por conta de uma fase preparatória em turnos onde todas as estratégias são determinadas e onde o jogador pode verificar como andam os detalhes de sua organização, como a folha de pagamento de seus capangas, o lucro de suas atividades comerciais, doações para a caridade – afinal os mafiosos sempre protegem aqueles que colaboram com sua organização – últimas notícias do jornal e atividades dos seus homens, como anda o trabalho de seus advogados e contadores. Finalmente, ele pode, verificar os detalhes emitindo ordens, entrar na fase do game em tempo real e ver tudo sendo executado, como se fosse na vida real. No meio das ações ele também pode dar "ordens de rua", que são comandos simples e adicionais para ajudar na melhor execução das ordens. Por exemplo ele pode mandar um de seus capangas avançar para um determinado ponto na rua e ficar espionando o inimigo. Outros podem seguir adversários e finalmente, participar de combates de rua, em caso de extrema necessidade. É importante dizer que sair matando não é sempre a melhor solução. Saídas diplomáticas são extremamente eficientes e podem auxiliar o jogador a subir na vida sem arrumar muita encrenca com as famílias rivais.

STREET FIGHTER III: 3rd STRIKE
FIGHT FOR THE FUTURE

SERÁ APENAS MAIS UM?

As palavras "Street Fighter" sempre lembram imagens de Hadou Kens, Shouryuu Kens e muitas horas incontáveis gastadas (alguns podem até dizer perdidas) no Arcades. Não há duvidas de que Street Fighter II causou revolução nos jogos de luta, e criou um gênero que foi duplicado por muitas outras empresas de video game. Mesmo assim poucas poderiam misturar o lével de complexidade, estilo artístico e uma jogabilidade ótima, na medida maravilhosamente certa que a Capcom sabe fazer. Enquanto muitos fãs de jogos de luta dizem que a Capcom perdeu a mágica em cada seqüência de Street Fighter (claro que as constantes repetições dos títulos de SFII que iam para versões turbo, e simples upgrades enchiam a paciência de muita gente), Street Fighter sempre integrou um jogo de luta 2D que poucos podem se comparar.

Em Street Fighter III: 2nd Impact, a avacalhação da criação de um quase "upgrade" do novo conceito que se teria de SFIII: The New Generation estava quebrando sua tradição (isso sem contar mas muitas perdas que faziam do título um game odiado por uns e idolatrado por outros). Muitos jogadores podem balançar a cabeça por algumas características que a série SFIII oferece, como a variação de força entre personagens de grande porte, e a velocidade e habilidade de personagens menores, mas Street Fighter III:3rd Strike - Fight For The Future não apenas carrega heranças de seus dois games anteriores, mas também inova em quase todos os sentidos e realmente atraem a atenção de seus fãs (aqueles que já se acabam de jogar e aqueles que acharam que SF estava ficando muito manjado). Sua movimentação soberba usando a placa CPS3 mostra que muito ainda pode ser oferecido.

PARECE QUE AGORA VAI!

Primeiramente há 4 novos personagens que, em particular somente uma é conhecida da galera, a musa das pernas mais rápidas: Chun-Li. Mas a entrada de novos personagens faz a revolução que muitos estavam esperando (apenas os 10 personagens do SFIII: The New Generation não chegou a agradar a galera que passou seis anos esperando a continuação direta de SFII, e ainda assim com novos personagens que causaram revolta total para muitos... Onde estavam os antigos e carismáticos personagens como Blanka, Guile, Zangief, E. Honda, Vega, Balrog, ou mesmo o supremo lutador de Muay Thai do planeta? Entretanto, estes novos personagens serviram para ampliar ainda mais os grandes nomes levantados em toda a saga SF; quem sabe todos possam estar presentes em um único game?). Mesmo com a movimentação incrivelmente perfeita, ao menos na época, e gráficos 2D extremamente detalhados em todos os aspectos, não foram o suficiente para manter a galera feito um

monte de alucinados como foi o caso de Street Fighter II e seus upgrades... Bons tempos aqueles!

Mesmo assim a Capcom persistiu em chamar a atenção dando continuidade à saga, principalmente com o novo desfecho de Ryu e Ken, agora mais velhos, e de um novo vilão que estaria de igual para igual com Vega / M. Bison: Gill. Ainda assim, a poeira baixou rápido com o tão esperado SFIII, e não demorou muito para que a Capcom anunciasse Street Fighter III: 2nd Impact - Giant Attack, trazendo mais personagens novos para ampliar ainda mais o leque para escolhas — Hugo, Urien e o lendário demônio Akuma / Gouki, além de tornar Yun e Yang personagens independentes (pois ambos eram escolhidos no mesmo quadro em SFIII, sendo que um era escolhido apertando o botão de chão, e outro com o botão de soco). Com mais personagens e a ampliação de escolha, o rebaixamento das condições físicas na variedade passou a ser inexistente, tornando o game em praticamente um upgrade simples demais. Algo que deu um brilho extra para SFIII fora a variedade de força existente entre os personagens, sendo que os grandalhões vagarosos em ataques causavam um dano muito mais elevado que os demais personagens de pequeno porte que podiam mover-se mais rapidamente e emendar combos com mais facilidade (mesmo causando pouco dano). Mas um rumor de que o "irmão" de Akuma, e mestre de Ryu e Ken, Sheng Long — um personagem de cabelos longos, com uma cicatriz queimada por cima do olho direito e o símbolo que Akuma carrega em suas costas — era um personagem secreto.

Os especiais de Alex passaram a ser bem medíocres, assim como o agarrão-pilão de Gill — o qual ele raramente usava, mas quando pegava, cerca de 65% de dano era causado —, e até mesmo o supremo Shin Shouryuu Ken de Ryu, que causava 70% de dano se apenas ele fosse usado. Combos que podiam definir a luta não existiam mais, e todos os golpes foram enfraquecidos, dando mais variedade e diversão, mas ainda assim o brilho que instigava a rivalidade e os pegas acirrados entre amigos no arcade, havia se apagado. Para muitos isso foi uma boa, pois podiam jogar por mais tempo e desfrutar ainda mais das batalhas (mas acabava ficando sem graça depois de algumas jogadas), mas para outros havia sido algo sem pé nem cabeça, que tirava a vontade por completa para jogar.

Quem jogou muito SFII e seus upgrades, deve ter enjoado de fazer a mesma coisa: combos devastadores e exigente que causavam apenas 1/5 de dano no adversário.

Além de tudo, SFIII: 2nd Impact também deixou de lado a sensação da jogabilidade de peso (você realmente sentia como era a sensação de controle que variava entre cada personagem), dando a todos os personagens praticamente a mesma jogabilidade rápida — não importa o tamanho do personagem. Por um lado, a inclusão da Bonus Game foi uma boa, e as lutas estavam mais equilibradas, mas por outro estava praticamente retrocedendo à "mais um upgrade de SFII." Mas em ambas a versões, uma coisa era certa: os finais não eram tão legais assim (tratando-se mais de imagens sem muito movimento, mas muito bem detalhadas), pois eram pouco explicativos para alguns personagens.

Mesmo não chegando ao sucesso esperado, a Capcom mais uma vez persiste em sanar os erros que ficaram pendentes nos dois SFIII, mas desta vez ela manteria todos os atributos de SFIII: The New Generation — variação de força e a sensação de jogabilidade e velocidade entre personagens de grande e pequeno porte —, e SFIII: 2nd Impact — mais personagens, alguns dos novos implementos no sistema de luta e o Bonus Game. Em pouco

SFIII: 2ndI

ARCADE

STREET FIGHTER III: 3rd STRIKE - FFF

CAPCOM - CPS3

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.8
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.5		

4.3

PRÓS
Mais personagens para enfrentar antes de chegar ao final · A volta da Bonus game · Pequenas inovações no sistema

CONTRAS
Muita apelação · Desafios extras durante as batalhas e finais explicados com detalhes

アーケード

tempo fora anunciado SFIII: 3rd Strike - Fight For The Future (que estava conhecido apenas como Street Fighter III 3), mas que se mostrou um título que prometia muito quando Chun-Li havia se mostrado presente, além de mais personagens: Makoto, Q, Remy e Twelve e a confirmação de que Akuma estaria disponível sem o auxílio de truques. Mas a persistência da Capcom parece que finalmente vai render mais desta vez tanto para ela quanto para o jogador, que agora tem mais variedade em escolha.

SFIII: 2ndI

O QUE ELES TRAZEM DE NOVO

COMO SÃO OS PERSONAGENS?

E depois de muito tempo de previews e tal, Street Fighter III: 3 Strike - Fight For The Future chega nas casas de arcade brasileiras! Mas um ponto que ficou já meio sem graça na saga de SF são as motivações de cada personagem. Tá certo que para um game de luta não precisa ter um grande enredo, apenas uma coisinha ou outra que motive. E mesmo que um personagem ou outro esteja buscando vingança ou querendo tornar-se o melhor lutador do mundo, bem que poderiam ter feito algo mais "detalhado". Ainda assim, o que envolve os personagens de SFIII: 3rdS não fica por menos.

Estando de volta para animar os fãs, ela está, aparentemente, em uma missão secreta. Para manter as aparências, ela investiga do seu jeito: lutando! Mas algo mais está acontecendo... Ela também procura uma misteriosa criança que dizem rumores estar em poder de Gill, mas apenas Urien pode confirmá. Além da volta de um único personagem, clones surgiram para preencher espaço, como é o caso do Russo homem borracha Necro, tendo como reflexo Twelve (que pode modelar seu corpo e armas cortantes e clonar seus adversários). O mesmo se aplica com os irmãos Lee, Yang e Yun — apesar de serem bem parecidos em formas de ataque, cada um possui suas próprias personalidades (Yun é um pouco mais malandro que Yang, que se mostra um lutador mais sereno quando está em ação). Há também o clone de Gill, Urien, e Makoto — hum... digamos que tem até uma certa semelhança com Akane Tendo (Ranma ½) — que busca a fama para o dojo de karatê de seu pai, além de desafios!

Dos demais, você ainda tem Q, um espião que engressa como lutador mascarado para saber como são formados os torneios secretos. Seus verdadeiros motivos para lutar ainda são desconhecidos, assim como o "por quê" de usar uma máscara de ferro, ou algo assim (será que ele está procurando Gill para algum acerto de contas?... Bem, outros personagens têm essa pretensão; mesmo tendo aparecido pela primeira vez em SFIII: The New Generation, Gill está alcançando o status de M. Bison / Vega da saga SF). Outro personagem que traz de volta a ação marcante de Guile é Remy, uma quase cópia do dono do poderoso Sonic Boom, que usa e abusa de magias parecidas. Outro fato que pode vincular Remy ao surgimento de novos fãs voltados a ele é sua certa "semelhança" com Iori Yagami (The King of Fighters).

Sem dispensar os demais personagens conhecidos da galera, como Ryu e sua filosofia de vida centrada na busca da perfeição de sua técnica e seus golpes (em especial, está aperfeiçoado seu poderoso Shin Shouryuu Ken). Seu melhor amigo, e rival, Ken Masters — que participa de campeonatos mundo afora, mas está reconsiderando por causa de seu casamento com Eliza, e seu pequeno filho.

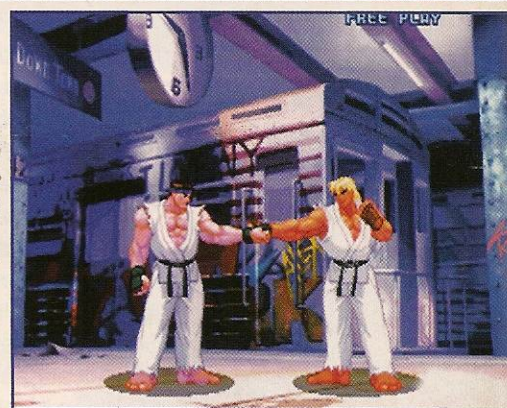
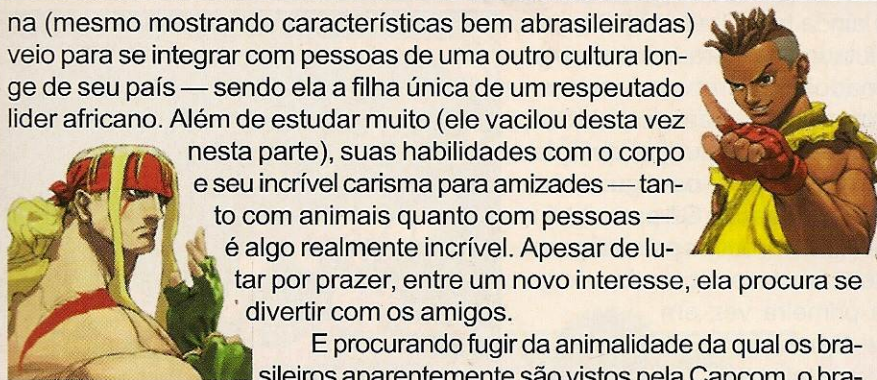
Oro, um ancião de apenas um braço que vive nas profundezas da floresta amazônica, tendo como seus ideais a valorização da vida, principalmente de animais machucados que encontra — por ser julgado como um "monstro da natureza", vive dentro de uma caverna isolado da sociedade. Oro também procura uma pessoa muito especial que vive, aparentemente, em uma floresta muito longe. Há também a ninja Ibuki, que está desenvolvendo novas táticas para seu estilo ninja, assim também como uma busca por algo de extrema importância ligada a Gill; assim como Necro, que agora procura vingança por ter sido usado como cobaia humana para uma experiência que não teve muito êxito (mas sua vingança é pelo fato de ter sido deixado amarrado dentro de uma câmera junto com uma bomba, mas uma outra experiência "viva" o liberta para fugirem juntos...).

No ramo da alta sociedade o boxeador inglês, Dudley, não possui um ideal ligado diretamente por interesse na busca por Gill. Seu motivo era buscar seu carro antigo (muito valioso para ele) que o dito "Deus Supremo" roubou para força-lo a participar da competição. Agora sua busca se define a outra coisa... A africana Ele-

na (mesmo mostrando características bem abrasileiradas) veio para se integrar com pessoas de uma outro cultura longe de seu país — sendo ela a filha única de um respeutado lider africano. Além de estudar muito (ele vacilou desta vez nesta parte), suas habilidades com o corpo e seu incrível carisma para amizades — tanto com animais quanto com pessoas — é algo realmente incrível. Apesar de lutar por prazer, entre um novo interesse, ela procura se divertir com os amigos.

E procurando fugir da animalidade da qual os brasileiros aparentemente são vistos pela Capcom, o brasileiro Sean representa a geração Bad Boy — só quer saber de lutar e ser tão bom quanto Ken. A obsessão de Sean, combinada com suas técnicas preliminares de luta e malandragem, lhe dão uma personalidade de peso e marcante, e seus propósitos são treinar arduamente e se tornar um campeão norte-americano. Já o caso do o loiro agigantado portador de combos monstruosamente fortes e perigosos, Alex, busca o misterioso homem que derrotou Tom, um ex-soldado das forças especiais e seu parente — será que Gill tem algo com isso?

Outro gigante que deu as caras em SFIII: 2nd Impact foi Hugo. Para aqueles que jogaram Final Fight, Hugo fazia parte da gangue Mad Gear, e agora que está "desvinculado", aparentemente, dela, seus propósitos parecem buscar uma nova família para criar um campeonato de luta livre (ou será restaurar a velha gangue?), tendo como objetivo recrutar Ryu. Outra aparição marcante em SFIII:3S - FFF é a presença da encarnação do demônio Akuma / Gouki (que se manteve como um personagem secreto em SFIII:2nd Impact). Assim como Ryu, Akuma busca melhorar suas técnicas, além de também enfrentar o lutador mais forte do mundo — onde poderá mostrar seu verdadeiro poder de luta, o qual lhe deu o título de encarnação do demônio. Ele possui uma certa richa com Ryu, e o procura para medir forças!

Mas como em todo bom game de luta, sempre existe o vilão que, em geral, é a peça chave a ligação de todos os demais personagens. E como já era de se esperar, Gill está no cargo e sua procura é o domínio completo sobre a manipulação do fogo e do gelo, usando um livro muito antigo que esteve perdido por muitos anos. Agora que seu auto controle está quase em perfeita harmonia com seu poder, suas técnicas de luta evoluíram muito desde o último confronto. Para poder testar todos os seus poderes, e saber até onde pode chegar com sua força, planejou meticulosamente o torneio convidando todos os melhores lutadores do mundo. Muitos recusaram sua oferta de convite, e por este motivo fez uma seleção de diferentes lutadores para força-los a participar.

LISTINHA DE GOLPES!!!

LEGENDA

SR	Soco Rápido
SM	Soco Médio
SF	Soco Forte
CR	Chute Rápido
CM	Chute Médio
CF	Chute Forte
S	Qualquer Soco
C	Qualquer Chute
SS	Dois botões de Soco
CC	Dois botões de Chute
(c)	Carregar por 2 segundos

MOVIMENTOS BÁSICOS

SF+CM	Insultar
→→	Corrida
←←	Esquiva
↓↑	Super Pulo
↙↗	Super Pulo para Frente
↘↖	Super Pulo para Trás
→	Parry*
SM+CM	Leap Attack**
SR+CR	Agarrar / Arremessar***

OBSERVAÇÕES:

* *O sistema de Parry (aparar) da série SF3, é feito apertando → para aparar ataques / projéteis altos na hora do impacto do mesmo em seu personagem. Colocando para ↓, serve para aparar ataques baixos. O Parry também pode ser feito no ar, no entanto apenas apertando → para poder seguir num pulo para frente, ou ↓ para quando o comando for executado (e o golpe aparado) e o personagem caia em posição de ataque.*

** *Os Leap Attacks são aqueles golpes que atingem o personagem por cima (quando o mesmo estiver defendendo abaixado). Para refrescar a memória, eram aqueles ataques feitos com ↓↓+S ou C, e que falhava vez ou outra. Agora eles são executados com o aperto de dois botões, chute + soco, de mesma força (no caso, SM+CM). Os Leap Attack são ótimos para abrir a guarda de desafiantes que fica na retranca!*

*** *Os agarrões e arremessos são indispensáveis durante as lutas, e podem definir o vitorioso. Você só pode agarrar usando dois botões (algo que, para decepção de alguns fãs, "ferrou " a vida de muitos em SFZero3...), SR+CR quando estiver perto do oponente. Você também pode apertar ← ou →+SR+CR para trocar de lado com seu adversário após o arremesso, jogando-o para sua frente ou trás. A variação do agarrão / arremesso depende de como o adversário será lançado (← ou →).*

MANHAS

- A BARRA DE SUPER

Como é do conhecimento de qualquer jogador de SF III do planeta, você possui uma barra de super na parte de baixo da tela, que determina quando você pode usar as Super Arts. Ela vai se enchendo conforme você acerte o oponente, acertado, quando usa golpes especiais ou golpes comuns. Dependendo da Super Art escolhida, você pode acumular léveis de barra (mais de uma barra cheia) para usar mais de uma vez a Super Art durante um round. Se no caso a técnica usada tiver capacidade para encher uma vez, a barra vai acusar **MAX**.

- SUPER ARTS

Você esolhe apenas uma delas para usar durante todo o jogo após ter escolhido o personagem (cada personagem possue suas Super Arts definidas de I à III). **Obs.:** Na lista, você verá um número, entre parênteses, que vai de 1 à 3, indicando quantas vezes a barra de Super pode ser preenchida.

- ATAQUES EX

São golpes especiais que ajudam a aumentar o dano causado (e em alguns casos pode ser usado em Super Arts). Você transforma movimentos especiais em EXtra-special moves. Para realizar os EX, você deve fazer o comando desejado só que usando dois botões de soco ou chute (↓↘→+SS ou CC). Ao realizar um movimento EX, sua sua barra de Super sofrerá um pequeno gasto. **Obs.:** Os EXs não funcionam para todos os personagens.

- SUPER CANCEL

Consistem em cancelar um movimento especial com uma Super Art, possibilitando um combo. O adversário pode defender a Super Art usada no Super Cancel, tendo a chance de revidar com facilidade.

AKUMA

GOLPES ESPECIAIS

Gou Hadou Ken: ↓↘→+S
Zankuu Hadou Ken: no ar, ↓↘→+S
Shakunetsu Hadou Ken: →↘↓↙←+S
Gou Shouryuu Ken: →↓↘+S
Tatsumaki Zankuu Kyaku: ↓↙←+C (ar)
Ashura Senkuu: →↓↘ / ←↓↙+SSS / CCC
Hyakki Shuu: →↓↘+C, então...
Hyakki Gouzan: ...não faça nada após o Hyakki Shuu
Hyakki Goushou: ...aperte S quando estiver no ar
Hyakki Gousen: ...aperte S quando estiver no ar
Hyakki Gousai: ...aperte SR+CR de perto
Hyakki Goutsui: ...aperte ← ou →+SR+CR de perto
Tenma Kuujin Kyaku: pule para frente, ↓+CM no auge
Zugai Hasatsu: →+SM

SUPER ARTS

I-Messatsu Gou Hadou: ↓↘→↓↘→+S (x2)
I-Tenma Gou Zankuu: no ar, ↓↘→↓↘→+S (x2)
II-Messatsu Gou Shouryuu: ↓↘→↓↘→+S (x2)
III-Messatsu Gou Rasen: ↓↘→↓↘→+C (ar) (x2)
MAX-Shun Goku Satsu: SR,SR,→,CR,SF (level máximo)
MAX-Kongou Kokuretsu Zan: ↓↓↓+SS (level máximo)

OBSERVAÇÕES:

- Akuma não pode usar o EX em seus especiais.
- As duas últimas Super Arts de Akuma vem obrigatoriamente com ele (não importa qual outra Super Arte tenha escolhido). Para elas serem executados, você deve encher a barra de Super ao máximo.
- O Zugai Hasatsu, o Tenma Kuujin Kyaku, eo Hyakki Goushou são Overhead Attacks.
- Perdendo imunidade, Akuma pode ser acertado durante seu teleport (o Ashura Senkuu).
- Você pode usar o super cancel do Gou Hadou Ken ou Shakunetsu Hadou Ken em qualquer dos leveis, sem estar no máximo da barra de Super.

- O Shun Goku Satsu pode ser usado como um Parry Attack! Mas é necessário um timing exato entre o acerto do golpe adversário e o comando → do Shun Goku Satsu para o Parry funcionar, e então completar o resto do comando com CR e SF.

- O Kongou Kokuretsu Zan de Akuma quase não tem alcance, então é necessário que seja usado bem próximo do adversário.

ALEX

GOLPES ESPECIAIS

Flash Chop: ↓↘→+S
Air Knee Smash: →↓↘+C
Air Stampede: (c) ↓↑+C
Slash Elbow: (c) ←→+C
Power Bomb: →↘↓↙←+S
Spiral DDT: →↘↓↙←+C
Flying Cross Chop: no ar, ↓+SF
Command Kick: →+CM
Chop: →+SM
Lariat: →+SF
Headbutt: ←+SF

SUPER ARTS

I-Hyper Bomb: 360º+S (x1)
II-Boomerang Raid: ↓↘→↓↘→+S (x2)
III-Stun Gun Headbutt: ↓↘→↓↘→+S (x1)

OBSERVAÇÕES:

- Se alguém for acertado pelo Flash Chop, se vira e fica atordoado por alguns instantes. Se executar uma cabeçada, Power Bomb ou Hyper Bomb, em um oponente que está longe, se tornará diferente.

- Os Air Knee Smash podem ser Air Parry.

- O Headbutt é um semi arremesso, como o Raida de Ibuki ou o Niou Riki de Oro. Se o seu oponente defender, Alex apenas estica as mãos e agarra o ar. Se não for defendido, Alex agarrará desferirá uma cabeçada.

- O Power Bomb, Hyper Bomb e o Stun Gum Headbutt são indefensáveis.

- Você não pode defender ou usar o Parry contra o Spiral DDT, mas pode contar apenas com a esquiva.

CHUN-LI

GOLPES ESPECIAIS

Hyakuretsu Kyaku: aperte C rapidamente
Kikou Ken: ←↙↓↘→+S
Hazan Shuu: →↘↓↙←+C
Spinning Bird Kick: (c) ↓↑+C
Yousou Kyaku: no ar, ↓+CM (faça rapidamente)
Kakushu Raku Kyaku: de perto, aperte e segure CM
Tenshin Shuukyaku: ↘+CM
Senjou Shuu: →+CM
Forward Kick: →+CF
Command Attack: →+SF
Souren Shou: ←+SM
Hakkei: ←+SF
Sankaku Tobi: pule contra o canto da tela, então aperte S

SUPER ARTS

I-Kikou Shou: ↓↘→↓↘→+S (x1)
II-Houyoku Sen: ↓↘→↓↘→+C (x2)
III-Tensei Ranka: ↓↘→↓↘→+C (x3)

DUDLEY

GOLPES ESPECIAIS

Jet Upper: →↓↘ + S
Machine Gun Blow: ←↙↓↘→+S
Short Swing Blow: →↘↓↙←+C
Cross Counter: →↘↓↙←+S
Punch and Cross: →↘↓↙←→+S
Ducking: ←↙↓↘→+C
Ducking Straight: aperte S durante o Ducking
Ducking Upper: aperte C durante o Ducking
Command Attack: →+SR / CR
Stomach Blow: →+SM
Step Straight: →+SF
Lever Blow: →+CM
Dart Shot: →+CF

SUPER ARTS

I-Rocket Upper: ↓↘→↓↘→+S (x2)
II-Rolling Thunder: ↓↘→↓↘→+S, aperte S rapidamente (x1)
III-Corkscrew Blow: ↓↘→↓↘→+S (x3)

OBSERVAÇÕES:

- O Cross Counter é um contra-ataque. Se alguém acertar Dudley durante este movimento, ele irá contra atacar com um soco que causa mais de 1/5 de dano do ataque que recebeu junto com o que iria fazer; logicamente ele tomará dano do ataque que levou para poder desferir o seu contra-ataque.

ELENA

GOLPES ESPECIAIS

Scratch Wheel: →↓↘+C
Lynx Tail: ←↓↙ +C
Rhino Horn: ←↙↓↘→+C
Mallet Smash: →↘↓↙←+S
Spin Scythe: →↘↓↙←+C (até 3 vezes)
Command Attack: →+SM
Handstand Kick: → + CM
Handstand Whip: ←+CM
Round Arch: ←+CF
Sliding: ↘+CF

SUPER ARTS

I-Spinning Beat: ↓↘→↓↘→+C (x3)
II-Brave Dance: ↓↘→↓↘→+C (x2)
III-Healing: ↓↘→↓↘→+S (x1)

OBSERVAÇÕES:

- O Lynx Tail acerta por baixo.
- Quando você usa a S A dela de curar, Elena recupera por volta de 1/4 de sua energia total. No entanto, ela pode ser acertada durante a execução desta Super Art, e caso isso aconteça, a recuperação é impedida.

GILL

Para se jogar com Gill, você deve escolher Twelve e usar sua Super Art X.C.O.P.Y. quando estiver lutando contra o próprio Gill. Infelizmente, Twelve não pode copiar suas Super Arts ou os movimentos EX.

GOLPES ESPECIAIS

Pryokinesis: ↓↘→+S (estando do lado esquerdo)
Cryokinesis: ↓↘→+S (estando do lado direito)
Psycho Headbutt: ↓↙←+S
Moonsault Knee Drop: →↘↓↙←+C
Saber Lariat: →↓↘+S

SUPER ARTS

I-Ressurection: (não pode ser usado)
II-Meteor Storm: (não pode ser usado)
III-Ascention: (não pode ser usado)

OBSERVAÇÕES:

- O Ressurection de Gill enche completamente toda a sua energia (mas assim como o Healing de Elena, pode ser interceptado durante sua execução).
- Durante o Ascention, Gill cria asas que se abrem para então ele pula para o ar e a tela se torna brilhante — você começa a ser acertado! Gill pode carregar sua barra de Super mais de uma vez por round (ou seja, ele pode usar o Ressurection 2 vezes se você deixá-lo encher a barra, mas claro que lutando contra o tempo).
- Os movimentos Pryokinesis e Cryokinesis possuem o mesmo comando, mas são diferentes visualmente pelo fato de Gill possuir dois lados — fogo e gelo.

HUGO

GOLPES ESPECIAIS

Giant Palm Bomber: ↓↙←+S
Monster Lariat: ↓↘→+C
Shootdown Backbreaker: →↓↘+C
Ultra Throw: →↘↓↙←+C (de perto)
Moonsault Press: 360º+S
Meat Squasher: 360º+C
Hammer Hook: →+SF
Body Press: no ar, ↓+SF
Overhead Elbow: aperte SF
Moving Drop Kick: ← ou →+CF

SUPER ARTS

I-Gigas Breaker: 720º+S (x1)
II-Megaton Press: ↓↘→↓↘→+C (x2)
III-Hammer Frenzy: ↓↘→↓↘→+S, segure S para atrasar (x2)

OBSERVAÇÕES:

- O alcance de acertos do Giant Pal Bomber se estende por trás das mãos de Hugo, tornando este ataque bem últil para acertar pessoas a longa distância. Em adição, ele deixa um oponente acertado atordoado, permitindo mais um ataque, qualquer, seja executado de brinde.
- O Meat Squasher é um movimento que engana o adversário. Quando você o vê em execução, parece que Hugo perdeu o seu arremesso, mas é então que ele corre para agarrar pouco depois (e é claro, esmagar o inimigo na parde-de pelo seu estômago).
- O Shootdown Backbreaker, Moonsault Press, Ultra Throw, Meat Squasher, Gigas Breaker e Megaton Press são indefensáveis.
- O Shootdown Backbreaker e Megaton Press servem apenas para adversários que estejam no ar (no momento). Você pode mandar os mesmos para o alto usando o Ultra Throw.
- Adiando o Hammer Frenzy, elel pode ser util para chegar perto do adversário, mas lembre-se de que não é possível segurar por muito tempo, ou a Super Art termine sem Hugo atacar.
- O Mousse Lee sugere que Hugo tenha menos dano do que os outros personagens.

IBUKI

GOLPES ESPECIAIS

Kunai: no ar, ↓↘→+S
Kubi Ori: ↓↘→+S
Raida: →↘↓↙←+S
Kyuu Kage: ↓↘→+C
Tsumuji: ↓↙←+C, ↓+C para um nocaute
Hien: ←↓↙+C
Kazekiri: →↓↘+C
Tsukiji Goe: →↓↘+S (pode usar movimento aéreo depois)
Tsuiura Ken: de longe, aperte SF, SF
You Tsura: ←+SF
Bonshou Geri: →+CF
Atama Kudaki: →+CM
Command Attack: →+CR
Command Attack 2: no ar, →+CF
Command Attack 3: no ar, →+CM
Command Attack 4: ←+CM
Command Attack 5: ←+CF

SUPER ARTS

I-Kasumi Suzaku: no ar, ↓↘→↓↘→+S, aperte S rapidamente (x3)
II-Yoroi Dooshi: ↓↘→↓↘→+S (x1)
III-Yami Shigure: ↓↘→↓↘→+S (x2)

OBSERVAÇÕES:

- O Raida pode ser bloqueado.
- O Kyuu Kage é um movimento de deslizar.
- Se for usado de perto, o Yoroi Dooshi se torna um super ataque do estilo de Raida (agarra o inimigo e que explode numa bola de energia desferida da mão de Ibuki, e ela não pode ser defendida). Caso seja usada de longe, uma rajada de energia ocorrerá e o dano não chega a ser muito elevado.
- O Yami Shigure deve ser defendido em baixo.

KEN MASTERS

GOLPES ESPECIAIS

Hadou Ken: ↓↘→+S
Shouryuu Ken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+S (também no ar)
Inazuma Kakato Wari: ←+CM (ou, aperte e segure CM)
Fumikomi Mae Geri: →+CM
Shiden Kakato Otoshi: →+CF, segure CF para enganar

SUPER ARTS

I-Shouryuu Reppa: ↓↘→↓↘→+S (x2)
II-Shinryuu Ken: ↓↘→↓↘→+C, aperte C rapidamente (x1)
III-Shippuujinrai Kyaku: ↓↘→↓↘→+K(x3)

OBSERVAÇÃO:

- O Inazuma Kakato Wari é um Overhead Attack.

MAKOTO

GOLPES ESPECIAIS

Tosshin Seiken Tsuki - Hayate: ↓↘→+S, segure S (C para cancelar)
Jikiage Seiken Tsuki - Fukiage: →↓↘+S
Uchi Oroshi Toute - Oroshi: ↓↙←+S
Senkou Kakato Otoshi - Tsurugi: no ar, ↓↙←+C
Tsurushi Nodowa - Karakusa: →↘↓↙←+C
Yama Oroshi: →+SF, aperte SF rapidamente
Step Kick: →+CF (segure CF para cancelar)
Command Attacks: →+SR / SM / CR / CM

SUPER ARTS

I-Seichuusen Godanzuki: ↓↘→↓↘→+S (x1)
II-Abare Tosanami Kudaki: ↓↘→↓↘→+C (x2)
III-Tanden Renki - Seme no Kata: ↓↘→↓↘→+S (x1)

OBSERVAÇÕES:

- Se você segurar o S para adiar o Hayate, se tornará um movimento para derrubar. Você pode apertar S enquanto está segurando este ataque para cancelá-lo. Se apertar CF (ou talvez qualquer C) após acetar, Makoto irá cruzar um braço pelo outro e deixar um braço baixar — aparentememte um tipo de provocação, ou talvez um movimento de contra-ataque.
- O Karakusa é indefensável. Você se recupera antes de seus inimigos, permitindo que o ataque seja mais rápido e eficiente.
- O CF abaixado de Makoto não irá derrubar um oponente (diferente de todos os demais personagens), no entanto o SF abaixado dela irá derrubar.
- Um dos ataques Abare Tosonami Kudaki acerta em baixo, permitindo que você termine de acertar todos os golpes em um oponente que estiver defendendo em cima.
- Durante o Tenden Renki, os ataques de Makoto causam mais danos durante um certo tempo.

NECRO

GOLPES ESPECIAIS

Tornado Hook: ←↙↓↘→+S
Snake Fang: ←↙↓↘→+C
Flying Viper: ↓↙←+S
Raging Cobra: ↓↙←+C
Denpa Blast: →↓↘+S, aperte S rapidamente
Winding Horn: no ar, ↓+C
Command Attacks: ←+ S / C
Elbow Smash: ↙+SF
Special Attack: ↘+SF

SUPER ARTS

I-Chou Denpa Storm: ↓↘→↓↘→+S, aperte S rapidamente (x1)
II-Slam Dance: ↓↘→↓↘→+S (x1)
III-Electric Snake: ↓↘→↓↘→+S (x2)

OBSERVAÇÃO:

- O Snake Fang e o Slam Dance são ataques baixos.

ORO

GOLPES ESPECIAIS

Nichirin Shou: (c) ←→+S
Oni Yanma: (c) ↓↑+S
Jinchuu Watari: ↓↘→+C, aperte C rapidamente (também no ar)
Niou Riki: →↘↓↙←+S
Back Knuckle: →+SM
2 Dan Tobi: no ar, aperte ↖~↗

SUPER ARTS

I-Kishin Riki: ↓↘→↓↘→+S, então aperte S de perto (também no ar) (x1)
II-Yagyou Dama: ↓↘→↓↘→+S (x3)
III-Tengu Ishi: ↓↘→↓↘→+S (x1)

SUPER ARTS

I-Kishin Tsuchi: ↓↘→↓↘→+SS
II-Yagyou Daikon: ↓↘→↓↘→+SS
III-Tengu Ranseki: ↓↘→↓↘→+SS

OBSERVAÇÕES:

- O Niou Riki pode ser defendido.

- Durante o Kinshin Riki, os ataques de soco de Oro se tornam tentativas de agarrão mesmo se ele estiver abaixado ou pulando. Ao fazer o Niou Riki, este movimento se torna indefensável.

- Você pode ter 3 projéteis Yagyou Dama na tela de uma vez.

- Quando o Tengu Ishi é usado, objetos rodam em torno do corpo de Oro, formando uma barreira temporária. Eles acertam qualquer adversário que encostar — podendo investir ainda mais contra o adversário se este estiver fechado no canto.

- Oro pode usar o EX em suas Super Arts — mas o EX só pode ser usado quando a barra de Super estiver no máximo (assim como o Shun Goku Satsu de Akuma) e usando dois botões de soco para serem executados. Por exemplo, para fazer o Yagyou Daikon, você deverá fazer ↓↘→↓↘→+SS. No caso de Kishin Tsuchi, Oro faz uma tentativa de agarrão durante o pulo, ou no caso um Super End (uma super finalização).

Q

GOLPES ESPECIAIS

Tosshin Toubu Dageki: (c) ←→+S (segure S)
Tosshin Geshi Dageki: (c) ←→+C
Kousoku-do Renzoku Dageki: ↓↙←+S
Hokaku Oyobi Tsuukon Dageki: →↘↓↙←+C
Double Rush Punch: ← ou → +SF
Wanbu ni yoru Kamigata Kougeki: ←+SM
Tentou kara no Toubu Tsuugeki: ←+HK

SUPER ARTS

I-Tosshin Oyobi Chishi Renzoku Dageki: ↓↘→↓↘→+S (x2)
II-Fukubu Oyobi Go Toubu he no Tsuuda: ↓↘→↓↘→+S (x1)
III-Bakuhatsu o Tomonau Dageki ya Hokaku: ↓↘→↓↘→+S, ↓↘→+S ou C (x1)

OBSERVAÇÕES:

- Segurando S durante o Tosshin Toubu Dageki, ele se tornará um Overhead Attack. Não aperte e mantenha S pressionado novamente, apenas segure S após colocar para → (algo parecido com o Sean Tackle, de Sean). Você não pode fazer isso na versão EX.

- O Tosshin Geshi Dageki é um ataque baixo. Então faça o SF abaixado com Q.

- Quando você usar o Kousoku-do Renzoku Dageki, o botão de força (rápido, médio ou forte) serve para mudar o ângulo dos braços de Q. Apertando SR é o ataque para frente, enquanro SF é um ataque na diagonal para cima. Este comando com SR é muito bom para adversários que podem se desviar da versão com SF.

- Você pode enganar seu adversário com o Hokaku Oyobi Tsuukon Dageki (um agarrão indefensável), ou depois do Fukubu Oyobi Go Toube he no Tsuuda. É possível definir o quanto Q se movimenta para frente enquanto estiver em seu SF parado, pressionado ← quando fizer isso.

- Um dos ataques do Tosshin Oyobi Chishi Renzoku Dageki pega por baixo.

- Durante o Bakuhatsu o Tomonau Dageki ya Hokaku, Q fica vermelho. Quando ele está colorido, é possível entrar com um ↓↘→+S para forçá-lo a fazer um Super em seu adversário (mas que pode ser bloqueado). Usando o ↓↘→+C, o resultado é um arremesso imbloqueável, mas este é de alcance muito curto.

- Logo após o ↓↙←+CR, você pode emendar um SF parado em seu adversário. É possível usar também o ↓↙←+S para atacar. Após o →↘↓↙←+CF, é possível emendar um movimento de carregamento, ou seja, ←→+SM.

- O melhor ataque anti-aéreo de Q é com SF ou CM, mas se quiser iniciar um combo, use o SF ou CF porque os outros botões não permitem que você linque com outros golpes.

REMY

GOLPES ESPECIAIS

Vertu no Zankou - Haute: (c) ←→+S
Vertu no Zankou - Basse: (c) ←→+C
Ma Cherie no Hiai: (c) ↓↑+C
Tsumetaku Aoi Regret: ↓↙←+C
Amari ni Muku na Aiguille: →+CM

SUPER ARTS

I-Hundo no Supernova: ↓↘→↓↘→+S (x2)
II-Vierge ni Ansoku O: ↓↘→↓↘→+C (x2)
III-Shougokoro no Nocturne: ↓↘→↓↘→+C (x1)

OBSERVAÇÕES:

- O Vertu no Zankou de Remy - Basse é um ataque baixo.

- Quando você faz um EX com qualquer um dos projéteis de Vertu no Zankou, Remy lançará dois deles e ambos indo em direções diferentes.

- O Tsumetaku Aoi Regret pode ser usado para deter projétil e acertar o adversário ao mesmo tempo, se usar a versão com CF.

- Pulando ou abaixando com o SF de Remy pode acertar o oponente no ar (no caso do SF abaixado, você pode combinar com um Ma Cherie no Hiai para um combo fácil).

- O Shougokoro no Nocturne de Remy é um contra-ataque. Depois que ele desfere o comando, e alguém tenta acertá-lo, é contra-atacado imediatamente com uma quantia de dano considerável. Porém, Remy só pode ser atacado depois que começar este movimento, ou caso contrário, ele pode ser atacado sea a garantia de contra-ataque.

RYU

GOLPES ESPECIAIS

Hadou Ken: ↓↘→+S

Shouryuu Ken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C (também no ar)
Joudan Sokutou Geri: ←↙↓↘→+C
Sakotsu Wari: →+SM
Kyuubi Kudaki: →+SF

SUPER ARTS

I-Shinkuu Hadou Ken: ↓↘→↓↘→+S (x2)
II-Shin Shouryuu Ken: ↓↘→↓↘→+S (x1)
III-Denjin Hadou Ken: ↓↘→↓↘→+ S, segure S (x1)

OBSERVAÇÕES:

- Você pode converter um Kyuubi Kudaki num CM agaixado e emendar um combo com ele — cancelando em um Hado Ken, ou até mesmo do poderos Shin Shouryuu Ken (o timing é muito importante para que se encaixe o combo).

- O Shin Shouryuu Ken poderá acertar o inimigo que estiver pulando em cima de você (caso Ryu esteja iniciando o movimento do golpe, e o adversário cair no momento certo, o Shin Shouryuu Ken poderá ser realizado completo — arrancado mais de 50% do life —, mas caso o inimigo pule atrasado, o golpe apenas causará múltiplos hits se muito efeito em termos de dano).

- O Denjin Hadou Ken é inbloqueável. Ele pode ser carregado por um tempo determinado (ou você ser mais criativo e atrasar no momento certo para pegar o adversário), o que acarreta um dano ainda maior e o tonteamento do adversário consecutivamente.

GOLPES ESPECIAIS

Sean Tackle: ←↙↓↘→+S (segure S para agarrar)
Dragon Smash: →↓↘+S
Ryuubi Kyaku: ↓↘→+C
Tornado: ↓↙←+C
Zenten: ↓↙←+S
Sean Pachiki: →+SF
Rolling Sobat: →+CF

SUPER ARTS

I-Hadou Burst: ↓↘→↓↘→+S (x3)
II-Shouryuu Cannon: ↓↘→↓↘→+S, aperte S rapidamente (x2)
III-Hyper Tornado: ↓↘→↓↘→+S (x1)

OBSERVAÇÕES:

- O Sean Tackle é um movimento no qual Sean sai em disparada em direção ao inimigo (sua distância é determinada pelo botão de soco rápido, médio ou forte).

GOLPES ESPECIAIS

EX N.D.L: ↓↘→+S
A.X.E.: ↓↙←+S (também no ar)
D.R.A.: no ar, ↓↙←+C
B.M.K.: ←+CM
Kakkuu: no ar, aperte ←← ou →→
Kabe Hari Tsuki: segure para um dos lados ao tocar o canto da tela

SUPER ARTS

I-X.N.D.L.: ↓↘→↓↘→+S (x2)
II-X.F.L.A.T.: no ar, ↓↘→↓↘→+C (x2)
III-X.C.O.P.Y.: ↓↘→↓↘→+S (x1)

OBSERVAÇÕES:

- Twelve pode passar por baixo de projéteis não muito próximo do chão.

- Quando você usar o N.D.L., o botão pressionado determina quando os braços dele (as agulhas) saem do chão.

- Quando você usa o X.C.O.P.Y., Twelve se transforma numa cópia fiel do adversário. Na transformação, sua barra de Super se tranformará numa barra de tempo que determina a duração da transformação — quando ela esvaziar, Twelve volta à sua aparência normal. Mesmo sendo uma cópia perfeita do adversário, Twelve é incapaz de usar as Super Arts do clonado, ou mesmo os movimentos EX (por outro lado, a defesa de Twelve, quando transformado, torna-se muito mais elevada). Quando destransformado ao final de sua Super Art, se Twelve for acertado acabará tomando um dano extra.

- Durante as fases de bônus, ou lutando contra ele mesmo, ao usar o X.C.O.P.Y., Twelve segurará sua cabeça, para depois se recuperar.

GOLPES ESPECIAIS

Metallic Sphere: ↓↘→+S, segure S para atrasar
Dangerous Headbutt: (c) ↓↑+S
Violence Knee Drop: (c) ↓↑+C
Chariot Tackle: (c) ←→+C
Quarrel Punch: →+SM
Quarrel Kick: →+CM
Terrible Smash: →+SF

SUPER ARTS

I-Tyrant Slaughter: ↓↘→↓↘→+S (x2)
II-Orbital Thunder: ↓↘→↓↘→+S (x2)
III-Aegis Reflector: ↓↘→↓↘→+S (x2)
III-(anti-air reflector): ↓↘→↓↘→+SS (x1)

OBSERVAÇÕES:

- Enquanto mantém segurado o Metallic Sphere, você poderá carregar para um movimento ainda mais poderoso e mais carregado que o comum, permitindo soltar uma esfera que imediatamente realizará uma boa performance no ataque.

- O Metallic Sphere com SR, seguido pelo Chariot

Tackle é muito mais da hora! Urien chega longe como um projétil. O Violence Knee Drop é outro movimento que pode ser de muita utilidade após o uso do Metallic Sphere.

- O Terrible Smash é um Overhead Attack.

- Você pode ter dois Aegis Reflectors na tela de uma vez. Os Aegis Reflector anti-aéreos gastam um level da barra de Super, excetuando o aperto do SS no final.

YANG

GOLPES ESPECIAIS

Tourou Zan: ↓↘→+S (até 3 vezes)
Senkyuu Tai: ↓↘→+C
Byakko Soushouda: ↓↙←+S
Zenpou Tenshin: →↘↓↙←+C
Kaibou: →↓↘+C
Raigeki Shuu: pule para ↑ ou →, ↘+C
Senpuu Kyaku: →+CM
Dakai: →+SF
Command Attack 1: ←+SF
Command Attack 2: →+SR

SUPER ARTS

I-Raishin Mahhaken: ↓↘→↓↘→+S (x1)
II-Tenshin Senkyuu Tai: ↓↘→↓↘→+C (x2)
III-Sei'ei Enbu: ↓↘→↓↘→+S (x1)

OBSERVAÇÕES:

- O Bayakko Shousoda pode destruir qualquer projétil (se o mesmo não for projétil de uma Super Art).
- O Kaibou é um movimento de teleport.

YUN

GOLPES ESPECIAIS

Tetsu Zankou: →↓↘+S
Nishou Kyaku: →↓↘+C
Zesshou Hohou: ↓↘→+S
Kobokushi: ↓↙←+S (↓↙←+SSS para enganar)
Zenpou Tenshin: →↘↓↙←+C
Raigeki Shuu: pule para ↑ ou →, ↘+CM
Senpuu Kyaku: →+CM
Dakai: →+SF
Command Attack: ←+SF

SUPER ARTS

I-You Hou: ↓↘→↓↘→+S (x1)
II-Sourai Rengeki: ↓↘→↓↘→+S (x3)
III-Gen'ei Jin: ↓↘→↓↘→+S (x1)

OBSERVAÇÃO:

- O Kobokushi pode destruir qualquer tipo de projéteis (exceto os de Super Arts).

TRUQUES E MANHAS

- CORES ESCONDIDAS:

Cada personagem possui 7 roupas diferentes no total. 6 delas podem ser acessadas apertando diferentes botões no controle (SR, SM, SF, CR, CM ou CF), enquanto que para pegar a sétima cor você deve apertar SR+CM+SF quando for escolher algum personagem.

- SELEÇÃO DO ESTÁGIO DO BASQUETEBOL:

Entre os estágios 6 e 7, há um jogo de basquete herdado de SF3: 2nd Impact, onde Sean joga um número de bolas de basquete para você se esquivar ou acertar. Geralmente, o level depende de como você lutou até chegar neste Bonus. Por exemplo, se você conseguiu Perfects sem perder nenhum round, junto com bons resultados em pontuação (finalizar o round com uma Super Art no caso), é quase certeza que o level deste jogo estará bem elevado em dificuldade, o Level 4. Os leveis vão de 1 a 4, enquanto que no level 1 você encara Sean jogando as bolas bem devagar com no máximo 2 ao mesmo tempo, e no Level 4 Sean joga bolas em uma velocidade insana e em alturas diferentes. Os léveis podem também ser escolhidos segurando certos botões quando for entrar na fase. Confira:

Level 1 = ↑+SSS
Level 2 = ↑+SS
Level 3 = ↑+CC
Level 4 = ↑+CCC

Estas combinações irão te dar os estilos de Bonus do jogo SF3:3rd Strike, e ao invés de segurar para baixo e colocar para cima, vai ser no estilo SF3:2nd Impact. Sean irá jogar as bolas do mesmo jeito que fazia no game anterior.

- PROVOCAÇÃO SECRETA DE MOKOTO:

É algo simples, após fazer o Hayate, aperte SF+CF

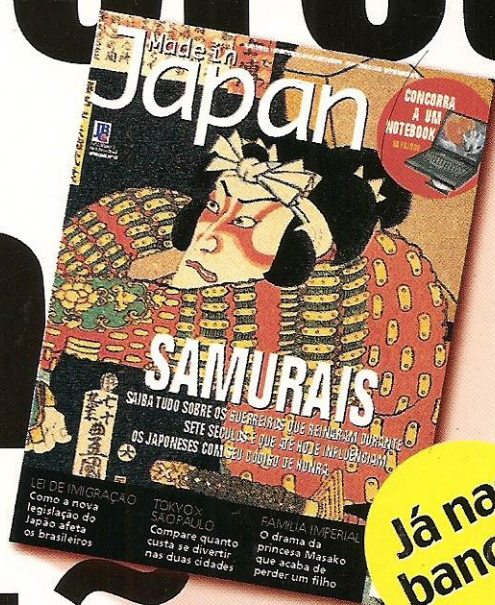
- PROVOCAÇÃO SECRETA DE POISON:

Segure Start após fazer a ação pessoal de Hugo (SF+CF), e Poison (uma mina da gangue Mad Gear) irá aparecer e fazer uma provocação. Há 3 tipos de provocação que ele pode fazer, mas aparentemente elas são aleatórias.

- A POSE SECRETA DE VITÓRA DE CHUN-LI:

Ganhe um round com Perfect e segure Start quando a mensagem "K.O." aparecer na tela.

- LUTE COM Q CONTROLADO PELO CPU:

Geralmente é difícil enfrentar Q quando se joga sozinho, mas em fato há uma maneira de o desafiar. As regras são mais ou menos estas: não perder nenhum round, ganhar uma pontuação melhor do que C em cada estágio, e terminar pelo menos 5 rounds com uma Super Art, mais de 2 pontos especiais e não usar continue.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - CENTRO - TEL.: (0**14) 227-2477

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROÍ - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames @ franchising.com.br

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000